LEVEL 5 2001

International Games Magazine

LEVEL

• http://www.level.ro „It's all about GAMES" • 5/2001 • 45.000 lei •

Black & White



DEMOS
Adventure Pinball
Assimilation
CounterStrike
Desperados
Operation Flashpoint
Hostile Waters
Kohan
Moorhuhn Winter Edition
Summoner

PICS
Ballistic
Battle Realms
Earth & Beyond
Neocron

SHAREWARE
3D Mark 2001
ATnotes 7.3
Cacheman 4.1
CD Cover
Contacts 2.1.2
CPU Checker
Gozilla

UPDATES DLH

Screamer 4x4
cai putere pe coclauri!

Undying
ceva e putred în... Irlanda

Severance: Blade of Darkness
unde nimic nu este ca-n telenovele

Vizitați-ne la CERF
București 8 - 12 mai 2001
Complexul expozițional ROMEXPO

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DIO/091/2001
Valabil -2001-
PUBLICAȚII

REDEFINEŞTE LIBERTATEA DE MIŞCARE.



Noul laptop Compaq Presario 18-XL-481 cu procesor Intel® Pentium III® 800 MHz. Conceput să-ţi ofere soluţii din mers: tehnologie SpeedStep™ pentru autonomie de lucru mai mare, programe preinstalate Compaq pentru ca treaba să meargă ca pe roate şi acces Internet practic de oriunde pentru libertate de mişcare fără limită... de kilometri. Plus libertate de exprimare prin soluţiile multimedia integrate. Tehnologia care te inspiră. De la Compaq. Bun venit în noua eră IT.

OFERTĂ SPECIALĂ





COMPAQ PRESARIO 18-XL-481

Procesor Intel® Pentium® III 800 MHz • 128Mb RAM • hard disk 20Gb • DVD • display TFT 15"• modem 56k • Ethernet 10/100 • Microsoft Windows ME

COMPAQ PRESARIO 5FR111

Procesor Intel® Pentium® III 1.0 GHz • 128Mb RAM • hard disk 20Gb • DVD • display 17"• nVIDIA M64 TNT2 • modem 56k • tastatură Easy Access Internet • Microsoft Windows ME

În perioada 1 aprilie - 30 mai, cumpără aceste produse din orice magazin Metro Cash & Carry şi poţi să câştigi un autoturism Audi A3!

COMPAQ
Inspiration Technology

Calculatoarele Compaq au preinstalat Microsoft® Windows® original.
http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

intel inside
pentium® III

Distribuit prin
METRO
CASH & CARRY
Otopeni, Militari, Voluntari,
Braşov, Timişoara, Constanţa,
Cluj-Napoca, Bacău, Iaşi



Testin', testing... BETA

Am tot vorbit despre jocurile online. Până și toată filozofia de online pare că a suferit multe schimbări în ultimul timp. Unii spun că se scrie „on-line", alții că este „online", cert este că ambele denumiri se referă la aceeași modalitate de a beneficia de avantajele unui joc de acest gen. De ce avem nevoie de fapt pentru a putea juca așa ceva? În primul rând de o conexiune bună la Internet, neapărat stabilă, pentru a nu avea „lag" și a putea recționa în timp util, dar și pentru a da comenzi personajului sau forțelor armate pe care le conduci. De ce am adus vorba despre acest gen de joc: ONLINE? Pentru că se pare că acesta este trendul, direcția în care se îndreaptă jocurile din ziua de astăzi. Fiecare producător, mai mare sau mai mic, are în proiect (sau deja în stadiu de producție) un joc online. Oare de ce? ne întrebăm! Deoarece, pentru a juca online trebuie să plătești o mică sumă (pentru ei), în jur de 10-15 USD, având astfel acces la acel server și a-ți petrece viața virtuală în acel colțișor de lume! Poate nu vi se pare prea mult, dar hei!, 10 USD înmulțit cu 10.000 (zece mii, da ați citit bine) de utilizatori are ca rezultat o sumă foarte frumușică care intră în buzunarul celor care au făcut jocul, îl administrează și așa mai departe!

MMORPG

Haideți să vorbim un pic despre acest gen de joc - MMORPG - Massive Multiuser Online Role Playing Game. Se pare că jocurile de acest gen au câștigat tot mai mulți adepți și aceasta petrecându-se într-un ritm exponențial. Și bineînțeles că totul se datorează mirajului pe care acest tip de joc îl are asupra unui gamer. Pe lângă faptul că joci de nebun, mai ai și funcție de chat, iar monștrii întâlniți astăzi pot deveni mai puternici mâine! Poți organiza grupuri de prieteni cu ajutorul cărora poți vâna monștri de zeci de ori cu mult mai puternici ca tine, sau îți poți alege niște caracteristici cu ajutorul cărora să-i ajuți pe cei din grupul tău. Oricum, indiferent ce ai face în acest joc tot asupra ta își va revărsa beneficiile. Ca să nu mai spun că producătorii le fac tot mai interesante pe zi ce trece, iar promisiuni de genul că veți putea câștiga bani imaginari în joc pe care să-i puteți transforma (la o anumită rată de schimb) în bani reali mă face să mă întreb oare când vor deveni aceste jocuri o slujbă pentru unii din noi.

Sau, mai bine (sau mai rău?), în anumite jocuri sunt jucători care formează familii virtuale; asociații, ghilde și așa mai departe. În schimb, pentru banii pe care-i dai, există echipe care creează zi de zi noi provocări pentru fiecare jucător din lumea respectivă, astfel că acest gen beneficiază de update-uri periodice, iar cineva trebuie să muncească le ele, nu?

Cel mai intersant și mai plăcut este să fii beta-tester la un astfel de joc pentru că simți cum observațiile tale supuse atenției producătorilor (despre bug-uri, lucruri care nu par la locul lor etc.) au rezultate certe și ajută la crearea unei lumi noi, mai bune pentru cei care vor veni după tine. Iar ca beta-tester ai o altă atitudine față de acest joc, ești mai relaxat, pentru că, adevărul este, că nu dai bani. Bani nu dai, dar oferi timp și informații prețioase pentru că: TIME is MONEY. Deci cine este mai câștigat, producătorul, sau tu? Eu spun că ambele părți au câte ceva de câștigat din toate acestea!

Banii... și un alt aspect

Să vezi supărare atunci când într-un MMORPG (la care plătești!) cineva din grupul tău, din greșeală sau nu, te lasă să mori, făcându-te să pierzi anumite obiecte, alteori bani, de cele mai multe ori experiența (XP) cu greu câștigată sau, în cel mai rău caz, toate cele de mai sus la un loc! Cum? De ce să te superi? Pentru că tu plătești contul respectiv și îți va lua încă timp până vei recupera ceea ce ai pierdut.

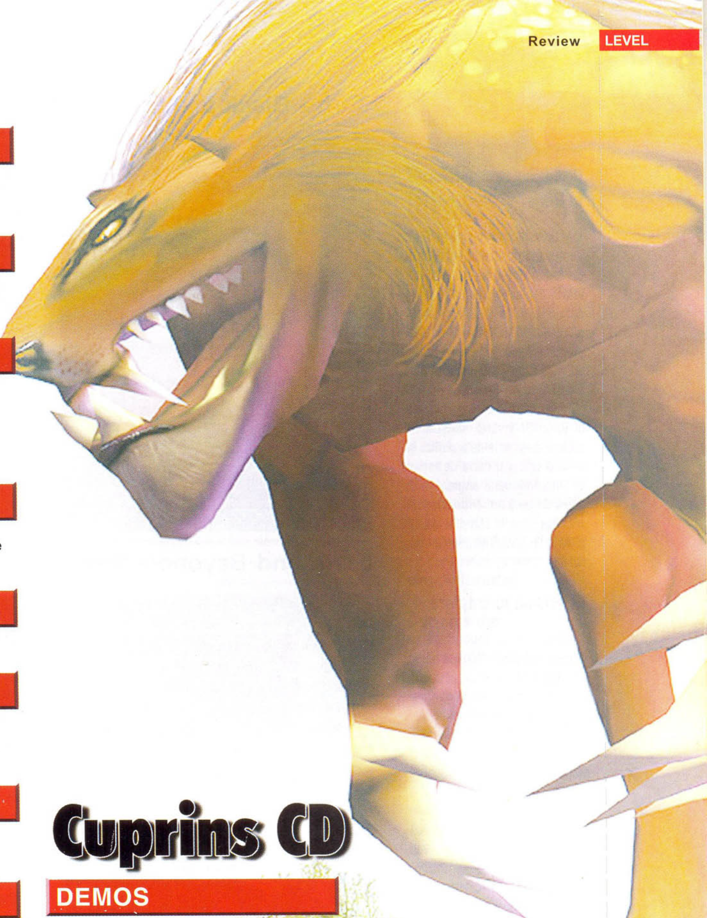
Dar toate astea... nu înseamnă că nu vom mai vedea jocuri single player! LAN-ul (local area network) va mai juca în continuare un rol foarte important în viața noastră, pentru că, oricât de mult ne-ar plăcea jocurile online, totuși, parcă-i mult mai FUN să-i tragi un glonț în cap lu' Gică de la 4, nu?

It's all about games!

K'shu



Cuprins mai 2001



Walkthrough

Console

Multimedia

Lifestyle 72

Patch 73

Hardware

Troubleshooting 76

Chatroom 78



Cuprins CD

DEMOS

Adventure Pinball
Assimilation
CounterStrike
Desperados
Operation Flashpoint
Hostile Waters
Kohan
Moorhuhn Winter Edition
Summoner

DLH

Pics

Ballistic
Battle Realms
Earth & Beyond
Skittles, Neocron
Star Trek: Borg Assimilator
StarTopia, Trade Empire, Unreal 2

Shareware

3D Mark 2001
ATnotes 7.3
Cacheman 4.1
CD Cover
Contacts 2.1.2
CPU Checker
Gozilla

Update

Deus Ex 1.04
Half-Life 1.1.0.6
Summoner 1.01

Drivers

DirectX 8.0
Detonators 7.52

flash

Beckham se transferă la Rage

David Beckham este unul dintre cei mai cunoscuţi jucători de fotbal din lume datorită talentului său şi succeselor pe care le-a obţinut cu echipa de club, dar şi datorită căsătoriei cu Posh Spice de la Spice Girls. Jucătorul lui Manchester United este subiectul unui transfer de câteva milioane către echipa de la Rage Software. Aceştia au obţinut drepturile de a realiza şi de a distribui o serie de jocuri cu internaţionalul englez, pe o perioadă de 3 ani. Primul joc va fi lansat până la sfârşitul anului şi va fi disponibil şi pentru console.

Activision în creştere

Activision a anunţat că va depăşi realizările de până acum în 2001. Compania se aşteaptă la creşteri importante ale profitului după lansarea consolelor Nintendo Game Boy Advance, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube şi după creşterea numărului utilizatorilor de PlayStation 2. Această situaţie le va permite să plătească datoriile curente care se ridică la suma de 15 milioane. Printre titlurile lansate de Activision anul trecut se numără: Tony Hawk's Pro Skater 2, Quake III: Team Arena şi Star Trek: Voyager Elite Force.

Vrei să fii miliardar?

Eidos a obţinut, prin încheierea unui acord cu Celador Interactiv, licenţa pentru a distribui două noi jocuri bazate pe populara emisiune „Vrei să fii miliardar". Primul joc va fi lansat în această vară şi este versiunea „junior". Al doilea va apărea numai în toamnă, varianta originală, fiind disponibil atât pentru PC cât şi pentru PlayStation şi PS 2. Vom avea ocazia de a ne testa cultura generală şi de a ne pregăti pentru concursul adevărat unde vom găsi „the real thing"... banii.

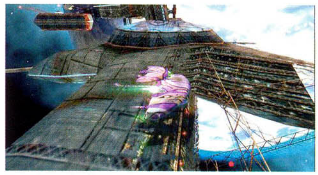
Torn - Black Isle Studios



Black Isle Studios, o divizie a lui Interplay, a anunţat că lucrează la un nou RPG ce se va numi Torn. Compania promite să realizeze un joc cu o grafică 3D bună, un gameplay solid, o lume fantastică originală cu lupte în timp real, toate susţinute de o versiune îmbunătăţită a engine-ului Lithtech 3.0. Interplay consideră că jocul va avea o poveste interesantă, cu nobili, tirani răzbunători, zei un pic cam supăraţi pe lumea aceasta, toate ducând la crearea unui precedent ce va influenţa dezvoltarea ulterioară a jocurilor. Această afirmaţie poate să pară un pic prea exagerată, dar aşteptările sunt foarte mari având în vedere faptul că Black Isle Studios sunt responsabili pentru jocuri ca Fallout, Planescape Torment şi Icewind Dale. Fără îndoială, lumea din Torn pare fascinantă, cu oraşe care îşi devorează locuitorii în timpul nopţii până la o invazie a monştrilor şi lupte între împăraţi ce au fost, odată, buni prieteni. Torn va fi lansat cam pe la sfârşitul acestui an.



Earth and Beyond - Westwood Studios



Earth and Beyond este ultimul proiect al celor de la Westwood Studios, creatorii lui Command & Conquer. Jocul îţi va permite să explorezi, să cucereşti şi să închei tranzacţii comerciale într-o galaxie virtuală, în care vei întâlni mii de alţi jucători ce îşi doresc acelaşi lucru. Pentru început vei fi căpitanul propriei tale nave spaţiale. Un univers imens şi plin de neprevăzut este spaţiul în care te poţi mişca pentru noi descoperiri, întâlniri cu extratereştrii, lupte sângeroase, un comerţ foarte crud cu cei naivi, alianţe strategice şi mişcări diplomatice îndrăzneţe. După cum vedeţi, este un univers al tuturor posibilităţilor. Să nu credeţi cumva că timpul va fi limita ce vă va împiedica să atingeţi o dezvoltare fără precedent în adâncimile spaţiului, pentru că viaţa acestui univers a fost stabilită la 15 miliarde de ani. Călugării Jenquai au descoperit primii Star Gate, una dintre numeroasele porţi ce fac legătura între planete foarte îndepărtate ale universului. Ei au încercat să păstreze secretul asupra acesteia, dar nu au reuşit să scape de spionii Terran-ilor.



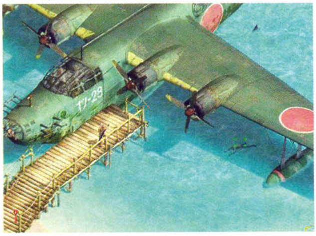
Resurrection: The Return of the Black Dragon - Nebula Entertainment

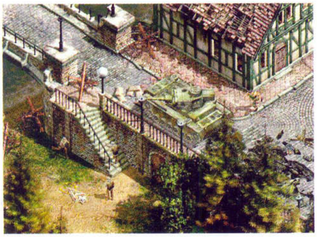
Nebula Entertainment, o companie mică de creatori spanioli, încearcă să intre în lumea jocurilor hack-and-slash cu Resurrection: The Return of the Black Dragon. Acesta va urma modelul stabilit de alte jocuri ale genului, precum Rune şi Blade of Darkness, dar încearcă să aducă ceva nou prin povestea sa, prin personaje şi prin controlul asupra acestora ce va avea puţine similitudini cu celelalte jocuri. În plus, deoarece versiunea curentă a lui Resurrection are un nivel foarte ridicat de dificultate, va trebui să cunoaştem foarte bine caracteristicile fiecărui personaj în parte şi să ne dăm seama când a venit momentul unei lupte sănătoase sau trebuie să ne furişăm pe lângă duşmani pentru a evita o bătălie fără şanse de izbândă. Jocul ne va oferi posibilitatea de a alege între trei personaje: Daiko, Gau şi Domenico. Fiecare dispune de mişcări speciale ce produc pagube mai mari printre duşmani (primii doi pot crea un câmp de energie în jurul lor care poate răni serios pe oricine îl atinge).



Commandos 2 - Pyro Studios (imagini noi)

Vă oferim câteva imagini noi din Commandos 2, continuarea unui joc care s-a bucurat de un imens succes - Commandos: Behind Enemy Lines. Ce vom avea de făcut în această continuare nu diferă foarte mult de primul joc. Ne vom afla la comanda unei trupe de elită. Fiecare membru al acesteia dispune de abilităţi unice, necesare pentru îndeplinirea misiunilor complexe din teritoriile inamice. Misiunile sunt diverse şi variază de la distrugerea unei baze până la salvarea prizonierilor

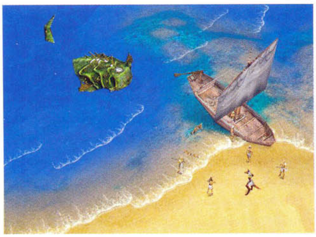




de război. Cei care au jucat primul Commandos îşi amintesc probabil de complexitatea tacticilor pe care trebuiau să le aplice pentru a îndeplini o misiune. Nu vă aşteptaţi să fie mai uşor cu această continuare. Se pare însă că va fi mult mai plăcut, deoarece noul engine al jocului va permite locaţii interioare şi exterioare, texturi încântătoare, precum şi rotaţii ale camerei în orice direcţie, iar acţiunea va fi mult mai bine realizată, permiţând o mulţime de noi lovituri sau strategii de luptă.

RTSIII - Ensemble Studios

Cine nu a auzit până acum de Age of Empires? Sau de Age of Empires II? Un joc despre care se poate spune fără îndoială că a făcut istorie în industria jocurilor. Şi cum un asemenea nume nu se poate să rămână fără continuare, şi fără continuare a continuării, iată că Ensemble Studios îşi pune oamenii la lucru pentru un Age of Empires III. Numele jocului nu va fi acesta, ci, conştienţi probabil de valoarea seriei, creatorii s-au gândit să-i dea numele genului: RTSIII. Aceştia au trimis şi prima imagine din joc, pe care o prezentăm şi noi. Grafica 3D pare uimitoare pentru un RTS. Detaliile sunt fin prezentate, iar apa şi valurile ei îţi dau senzaţia unei plaje adevărate. Acelaşi lucru se poate spune şi despre modul în care se reflectă nisipul



de pe fundul mării şi culorile pe care le are apa în funcţie de adâncimea ei. Nu prea înţeleg însă ce este cu acel monstru marin, care îmi pare destul de prost creat şi care parcă nu prea îşi are locul în imagine.

Half-Life: Blue Shift - Gearbox Software

Half-Life a întrunit aprecierile a peste 50 de reviste din lumea întreagă, câştigând titlul de jocul anului la data la care a apărut. Despre ce era vorba: o zi normală la muncă până când forme de viaţă extraterestră au început să apară prin pereţi şi o echipă militară a morţii intră în laboratoarele de la Black Mesa pentru a elimina orice formă de viaţă. În Half-Life: Blue Shift jucătorii sunt provocaţi să-şi însuşească rolul unui personaj din securitatea de la Black





Mesa şi să exploreze zonele restricţionate ale laboratoarele secrete. Blue Shift vine cu un Half-Life HD Pack care modernizează automat armele din joc, precum şi personajele pe care le vom găsi pe culoarele întunecate. De asemenea, jocul conţine şi Half-Life: Opposing Force, episodul în care devii un specialist militar a cărui misiune este de a-l elimina pe Gordon Freeman. Varianta multiplayer disponibilă ne va permite să ne confruntăm în universul Half-Life cu cel mult 31 de oponenţi.

flash

The Hitchhikers Guide To The Galaxy

Pan Interactive, distribuitor suedez, şi-a unit forţele cu producătorii britanici de la Digital Village, cei care au creat Douglas Adams' Starship Titanic, pentru a realiza un joc nou. Jocul se va inspira din The Hitchhikers Guide To The Galaxy, un roman ce a fost transpus în serial pentru televiziune, piese de teatru şi chiar, cu mai mult timp în urmă, în joc pentru PC. Romanul este scris de acelaşi Douglas Adams. Se pare că jocul va fi un third person cu grafica 3D, un arcade în stilul lui Tomb Raider, Mario 64 sau Zelda, doar că personajul principal se va numi Arthur Dent.

Bacteria atacă

Producătorii germani de la FIN Arts lucrează la un joc cu un nume destul de ciudat: Bacteria. Jocul este inspirat de un film din 1987, Innerspace, în care au jucat Dennis Quaid şi Martin Short. Jucătorii vor avea controlul asupra unui submarin pentru o singură persoană, care este micşorat şi introdus în corpul unui bolnav cu scopul de a localiza şi distruge germenii ce îi provoacă boala. Jocul va avea 50 de niveluri 3D diferite şi peste 30 de tipuri de inamici. Vor exista explozii realiste şi alte efecte bine realizate, precum şi o mulţime de minicampanii grupate în jurul unei misiuni de bază.

EA obţine Anno 1504

Electronic Arts a semnat o înţelegere cu Sunflowers Interactive pentru următorul titlu al acestora: Anno 1504. Jocul este o strategie în timp real, continuarea a popularului 1602 AD care s-a vândut în peste 1,5 milioane de la lansarea din 1999. Electronic Arts va distribui jocul în lumea întreagă, mai puţin Japonia. O altă clauză a contractului prevede obligativitatea lui EA de a traduce jocul în cel puţin 10 limbi diferite. Lansarea va avea loc la sfârşitul acestui an.

flash

Rails Across America

Flying Lab Software a acordat drepturile privind distribuția noului său joc celor de la Strategy First. Rails Across America este un joc de strategie în timp real cu misiunea de a construi un imperiu de linii ferate în America de Nord. Jucătorii se vor concentra asupra deciziilor strategice privind extinderea imperiului în zonele cele mai profitabile, în locurile unde concurența nu este prea puternică. De asemenea, va trebui să decidă când este momentul cererii unor favoruri din partea administrației, a sindicatelor etc. Jocul oferă și varianta multiplayer pentru cel mult 8 concurenți.

EA.com lansează Platinum Service

EA.com a lansat Platinum Service, o grilă de programe distractive ce includ o varietate de jocuri de acțiune, sport și simulatoare. În prezent, serviciul ne oferă bătăliile spațiale din Silent Death Online, simulatorul de lupte aviatice Air Warrior III: Millennium Version, simulatorul auto NASCAR Web Racing, precum și Tiger Woods PGA Tour Web Golf și Knockout Kings Web Boxing. În lunile următoare EA.com va adăuga Majestic și Motor City Online. Din păcate, pachetul nu este gratuit.

Trade Empires

Trade Empires este următorul joc de strategie economică pe care l-au anunțat cei de la Eidos Interactive. Asupra jocului se lucrează acum la Frog City Software, studioul care a creat seria Imperialism. Trade Empires ne introduce în începuturile civilizației umane. Jucătorii vor controla un mic târg din care vor putea dezvolta un imperiu financiar de-a lungul a mii de ani. Obiectul jocului va fi destul de simplu: cumperi ieftin și vinzi scump. La dispoziția jucătorului vor fi o mare varietate de produse și de rute comerciale. Jocul va fi lansat în toamnă.

Rune: Halls of Valhalla - Godgames (gold)

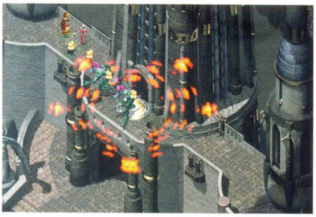


Rune: Halls of Valhalla este un add-on care se axează mai mult pe deathmatch. Halls of Valhalla se poate juca ca o variantă de sine stătătoare sau ca un expansion al originalului. Jocul oferă două noi moduri: Headball și Arena, hărți noi împreună cu o mulțime de noi caractere printe care și trei personaje feminine. Arena se axează pe lupta unu-la-unu, deși unele locații vor permite mai multor jucători să formeze o echipă. Luptătorii se vor echipa cu arme și armuri, după care vor fi introduși în Arenă. Odată intrați, va depinde de aptitudinile fiecăruia pentru a fi ultimul om „în picioare". Celor victorioși li se vor reîntregi sănătatea și armele pentru bătălia următoare. Singurul scop al echipelor din Headball este de a arunca capetele inamicilor prin anumite porți pentru a obține puncte. De asemenea, add-on-ul va fi original prin muzica jocului, prin cele 33 de hărți noi și prin mai multe opțiuni defensive (armuri mai puternice și stoparea loviturilor de la distanță).

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal - BioWare



Baldur's Gate II: Throne of Bhaal este expasion-ul unei serii care a început în 1998 cu Baldur's Gate. Acesta va permite personajului tău să devină foarte puternic, dar numai pentru a putea face față pericolelor care îl așteaptă într-un mediu neospitalier. Fanii seriei vor avea parte de câteva surprize. Nu numai că vor putea atinge culmile zeilor cu nivelul experienței, dar vor asista la întoarcerea lui Sarevok, personajul negativ din primul Baldur's Gate, care se întâmplă să fie fratele eroului nostru. BioWare a anunțat că Sarevok va fi un personaj cu care vom putea juca și care se va oferi să ți se alăture în luptă. În schimbul unei părți din sufletul tău, Sarevok va fi reînviat și pus sub comanda ta (acest amănunt nu trebuie ignorat pentru că este un luptător foarte puternic). Vor exista în jur de 50 de noi magii, precum și un nou personaj, un magician sălbatic, care poate genera vrăji haotice, foarte puternice. Vom putea importa caracterul pe care l-am avut în Baldur's Gate II sau putem începe cu noi personaje deja pregătite pentru încercările grele la care vor fi supuse.



Dark Ore - RayLogic



RayLogic lucrează în prezent la Dark Ore, un joc care împletește acțiunea cu strategia, într-o lume a viitorului. Vor exista lupte spațiale și acțiuni first person combinate cu strategie în ceea ce privește managementul resurselor și construcțiile spațiale. Jucătorii vor primi la început 10 milioane dolari pentru a construi o stație spațială. Aceasta va fi baza pentru explorările de diverse minerale de pe asteroizi. Mulți dintre aceștia se vor afla în teritoriile inamice, de aceea va fi o adevărată provocare să le exploatăm fără a fi doborâți de armatele lor. Mineralele obținute pot fi valorificate pe piață pentru un upgrade al stației cu noi generatoare, pentru arme sau pentru angajarea unor mercenari care să perturbe operațiunile competitorilor. Stațiile spațiale pot dispune de asemenea de un sistem de alarmă foarte performant și de armuri care să anuleze efectele produse de armele dușmanilor.

Waterloo: Napoleon's Last Battle - Strategy First



Strategy First a anunțat că este gata de lansarea ultimului joc istoric de război, Waterloo: Napoleon's Last Battle. Jocul a fost creat de BreakAway Games, studioul care a făcut Sid Meier's Antietam! și Cleopatra: The Official Pharaoh Expansion și ABC's Monday Night Football. Engine-ul jocului este cel folosit și la Sid Meier's Gettysburg. În cadrul jocului vor fi regizate peste 25 de scenarii istorice și vor fi prezentate trupe identice cu cele din timpurile lor (dragonii, husarii, precum și Vechea și Tânăra Gardă). Trupele vor purta aproximativ 60 de uniforme care au fost create pentru a se potrivi cu cele purtate de oamenii lui Napoleon. Vom avea șansa de a lua parte la ultima bătălie a împăratului, încercând să schimbăm cursul istoriei și să corectăm greșelile marelui strateg sau să aflăm ce ar mai fi putut să facă pentru a câștiga, fără ca în eventualitatea unui eșec să îmbrățișăm soarta crudă pe care a avut-o acesta.

Fallen Age - Netamin.com

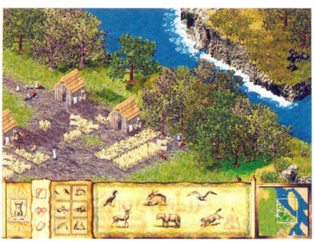


Fallen Age face parte dintr-un gen foarte greu de definit. Cea mai completă definiție ar fi probabil MMORTSSRPG (Massive Multiplayer Online Real-Time Strategy Sim Role Playing Game). Probabil ați priceput că este vorba despre un joc online, ce creează o lume fantastică, post-apocaliptică, în care umanitatea încearcă să renască. Acțiunea se petrece în jurul anului 6400. După o dezvoltare excelentă a umanității a venit o invazie din afară a lui Thothan. Orașele, fortărețele și toate armatele noastre au fost distruse. Atunci a răsărit din rândul nostru primul mare împărat, Siam. El este cel care și-a păstrat „mințile" în nebunia care a urmat și ne-a reînvățat știința pe care o pierdusem, ne-a organizat și armat pentru a porni din nou la luptă împotriva lui Thothan. Dar împăratul moare, singura speranță rămânând copiii ascunși în catacombele Pământului. Tot ceea ce s-a realizat la suprafață a fost pierdut, iar jucătorul va fi unul dintre acești copii, care va trebui să lupte pentru recrearea de la începuturi a lumii și pentru a înfrânge armatele întunericului.

Stronghold - FireFly Studios (imagini noi)



FireFly Studios își dorește să realizeze în Stronghold un joc în care să poți într-adevăr să construiești un castel. Jocul are un concept unic prin care se dorește combinarea construcției unui oraș cu o strategie în timp real. Cheia jocului va fi castelul pe care va trebui să-l proiectăm, să-l construim și apoi să-l apărăm. Pentru a fi un jucător bun va trebui să avem în vedere toți acești factori pentru că o bună sincronizare între ei ne va duce la câștig. Nu există luptă pe câmp deschis, numai atacuri de hoarde disperate a căror unică dorință este de a distruge tot ceea ce construiești. La început, structurile vor fi simple pentru că resursele tale sunt limitate. De aceea foarte important este locul în care vei poziționa castelul, ținând cont și de nevoile defensive, dar și de dezvoltarea ulterioară (terenuri pentru ferme, păduri pentru lemne). Pe măsură ce înaintezi în joc, noi tehnici și noi materiale de construcție, mult mai rezistente, vor fi disponibile. Stronghold va fi o mică istorie a evoluției castelelor.







flash

Fără Doom 3 la E3

id Software a confirmat oficial pentru Well Rounded Entertainment că nu va prezenta nici o imagine din mult așteptatul Doom la Electronic Entertainment Expo (cea mai importantă expoziție a industriei jocurilor) din acest an. Un reprezentant al companiei a declarat că aceasta intenționează să se axeze pe Return to Castle Wolfenstein și Commander Keen pentru GameBoy Color, ambele titluri fiind în atenția publicului. Această politică a firmei se datorează probabil și datei de lansare a ultimelor două, mult mai apropiată decât data la care va fi gata Doom III.

Sega distribuie pentru Xbox

Microsoft și Sega au încheiat un acord strategic, pe termen lung, pentru a aduce versiunile viitoare ale jocurilor distribuite de Sega pe platformele Xbox. Compania a anunțat 11 titluri ce vor fi lansate pentru prima dată pe Xbox. Primele vor fi Jet Grind Radio Future, Panzer Dragoon (ultima versiune), GUNVALKYRIE (următoarea generație de shootere pentru console) și Sega GT (ultima versiune). În plus, Sega dorește să pună în valoare și posibilitățile online ale platformelor de la Microsoft.

Dark Age of Camelot

Dark Age of Camelot este un MMPORPG creat de Mythic Entertainment. Acțiunea se desfășoară în Albion, în anii imediat următori morții lui King Arthur. Jucătorii pătrund într-o lume a haosului, în care pacea stabilită de Arthur este amenințată de forțele întunericului. Spre deosebire de alte jocuri online, jucătorii se vor confrunta între ei, deoarece trebuie să aleagă între cele trei triburi ce urmăresc supremația: britons, celts și norse. Jocul urmează linia deja stabilită de EverQuest, Asheron's Call și Ultima Online, dar în Camelot conflictul player vs.' player face parte integrală din experiența jucătorului.

flash

Internet Explorer 6

Microsoft a lansat Internet Explorer 6. Este vorba însă doar despre un public preview, iar nu despre versiunea finală. Aceasta va fi integrată în sistemul de operare Windows XP. Aplicațiile Windows Media Player și MSN Instant Messenger vor fi integrate în IE. Ca o măsură de precauție, Outlook Express va dispune de câteva funcții de protecție antivirus. Integrarea acestor aplicații într-un singur pachet va fi o mişcare prin care Microsoft încearcă să câştige alte noi segmente de piață. Surprinzătoare este, totuşi, decizia de integrare a unor funcții antivirus, lucru care ar putea declanşa noi acțiuni în ceea ce priveşte procesul antitrust.

Jowood distribuie Gorasul

Jowood Productions va distribui Gorasul, un RPG în producție la Silver Style în Berlin. Jowood deține drepturile pentru publicarea jocului în lumea întreagă şi doreşte lansarea acestuia în vară. Despre ce este vorba în joc: o lume magică în care lucrurile nu sunt foarte clare. Roszondas este personajul principal, care suferă de o personalitate duală. În timpul jocului descoperă că nu are pregătirea şi cunoştințele necesare pentru a se lupta cu forțele ce atacă Gorasul, de aceea porneşte o călătorie în trecut plină de lupte, intrigi şi quest-uri.

Perimeter - un nou RTS

K-D Labs a anunțat următorul său joc, o strategie în timp real numită Perimeter. Jocul se va axa pe luptele pentru teritorii şi schimbări spectaculoase ale suprafețelor realizate prin ultima tehnologie voxel. Perimeter va consta în metodele tradiționale de management al resurselor şi de coordonare a unităților, adresându-se în mod special adepților genului. Jucătorul va avea trei puteri la dispoziție: formarea pământului, înconjurarea terenului cu un câmp de forță şi transportul unităților militare cu ajutorul forțelor aviatice.

Arab-Israeli Wars - Talonsoft

Talonsoft va dezvolta Arab-Israeli Wars, un joc de tactică militară. Jocul continuă tradiția puternică a celor de la Talonsoft cu seria campaniilor ce au permis jucătorilor să descopere bătăliile istorice în The Six Day War, The Independence War, The War of the Waters şi The Yom Kippur War. Arab-Israeli Wars ne va introduce într-un conflict care pare să amenințe pacea Orientului Mijlociu de mai mult de jumătate de secol. Este vorba





despre ceea ce arabii numesc Războiul Sfânt, războiul care uneşte națiunile arabe împotriva statului israelit. Vom putea ghida în luptă rachete anti-tanc şi avioane militare supersonice, vom zdrobi inamicii cu sofisticatele M48A2 Patton, T-62 şi F-4 Phantom II. Jucătorul va avea de luptat în 22 de misiuni ce încearcă să recreeze câmpurile de luptă din anii 1948, 1956 şi 1973. Fără îndoială, acest joc se va bucura de o primire foarte bună în statele arabe.

Fighting Legends - Maximum Charisma Studios

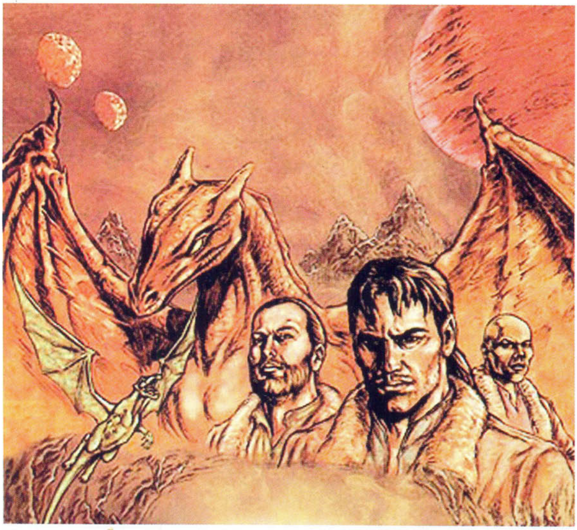
Fighting Legends se află în stadiul alfa de realizare. Este vorba despre un joc online, un RPS (Role Playing Strategy) cu elemente de acțiune. Decorurile sunt pline de culoare şi cu ținuturi foarte bizare. Jucătorul poate alege din 81 de avatari. Comunitatea de care va dispune acesta este foarte importantă, trebuind să negocieze eventualele schimburi de personaje pentru a-şi diversifica echipa formată din 16 oameni. În completarea luptelor există quest-uri de îndeplinit, de la unele mai uşoare la cele mai complicate care necesită un număr mai mare de jucători pentru a fi soluționate. Un joc care încearcă să demonstreze puterea celor mulți, deoarece adună forța mai multor personaje pentru a o direcționa împotriva inamicului, rezultând o poveste interesantă (exemplificare



a unui proverb binecunoscut). Dueluri nesfârşite ale triburilor războinice se desfăşoară printre statui în meditație şi monumente solemne. Fighting Legends îți oferă posibilitatea de a deveni o legendă încă din timpul vieții.

Ubi Soft Entertainment de neoprit

În august 2000, Ubi Soft Entertainment, unul dintre liderii mondiali în domeniul distribuției de jocuri, începea o campanie masivă de achiziții cu Red Storm Entertainment, o companie foarte puternică în Statele Unite. A urmat în februarie 2001 cumpărarea lui Blue Byte Software, distribuitorul care se află în spatele a două dintre cele mai populare serii din istoria jocurilor: The Settlers şi Battle Isle. Seria Settlers s-a vândut în peste 2,7 milioane de copii în lumea întreagă până la apariția lui Settlers IV, iar Battle Isle a adunat peste 650.000 de copii pe întreg globul. Ubi Soft ocupă acum o poziție de lider în Germania, a doua piață mondială pentru PC şi principala cale de acces spre estul Europei, după ce anterior se afirmase foarte bine în Statele Unite, Canada, Franța, China şi îşi vindea produsele în peste 52 de țări. A treia achiziție a avut loc în martie anul acesta. Este vorba despre divizia de entertainment (Games Studios) de la The Learning Company. Din acest moment, Ubi Soft devine distribuitorul următoarelor două episoade din Myst şi îşi îmbogățeşte catalogul de oferte cu peste 80 de titluri (Pool of Radiance, Prince of Persia, Chessmaster, Harpoon).





Dragonriders - Chronicles of Pern

Domesticirea dragonilor sau un jurasic populat și cu oameni

Următorul joc de la **Red Storm Entertainment** încearcă să ne prezinte o lume în care dragonii fac parte din viața noastră de zi cu zi. Este vorba despre *Dragonriders: Chronicles of Pern*, un adventure împletit cu multă acțiune. Jocul va fi o adaptare după un roman al renumitei scriitoare de literatură fantastică Anne McCaffrey. În narațiunea acesteia, dragonii și oamenii trăiesc împreună, încercând să supraviețuiască. Diferențele dintre lumea pe care a imaginat-o scriitoarea și cea care va fi creată în joc nu sunt mari, având în vedere faptul că Anne McCaffrey a colaborat la realizarea acestuia. Nu este primul proiect prin care se încercă transpunerea unei cărți de succes într-un joc, unele dintre acestea fiind chiar foarte reușite (dacă ne gândim la *American McGee's Alice*) sau un eșec total (vezi *Timeline* - Michael Crichton).



Dar să vedem ce-i cu dragonii

Jocul încearcă să arate o față a omenirii după ceea ce majoritatea am numi jumătate de apocalipsă. Trei nave imense au pornit de pe Pământ pentru a căuta noi planete de colonizat. A treia planetă a unei stele uriașe s-a dovedit a îndeplini condițiile necesare. Au numit-o Pern și s-au așezat aici. În adâncul inimii sperau să construiască o lume fericită, în care să ducă o bonomă existență, lipsită de necazurile pe care le-au lăsat acasă. Dar, pe măsură ce coloniștii se dezvoltau și luau în stăpânire întreaga planetă, o nouă amenințare a apărut. O cometă gigant trece la fiecare două sute de ani prin apropierea lui Pern, aducând tot felul de asteroizi care distrug tot ceea ce prind în cale și răspândesc un virus ce atacă tot ceea ce pare a fi materie organică. Nimic nu a scăpat de furia lor. Construcțiile, mașinile, navele, totul a fost distrus, o singură stație a scăpat plutind în derivă pe o orbită în jurul planetei.

O brumă de oameni s-au salvat de atacul paraziților refugiindu-se în munții din nord. Aceștia au numit evenimentul Marea Amenințare. Ei au descoperit că focul dragonilor (care se pare că populau, într-o adevărată explozie demografică, deșerturile din Pern) este singurul în stare să distrugă asteroizii chiar înainte să atingă solul, în concluzie au încercat să coopereze cu ei. Astfel au început să crească dragoni, să-i modifice genetic pentru a-i transforma în bestii uriașe și pentru a le ridica gradul de inteligență. Pentru o mai bună cooperare între cele două specii, un dragon și călărețul său sunt legați telepatic pentru întreaga viață, fiecare știind când celălalt se află într-o situație dificilă și putând să-și acorde asistența de care au nevoie. Mici comunități, Weyrs, au început să se dezvolte în jurul reginei dragon, Morrath, și a călăreței acesteia, Weyrwoman. Regina este singura în stare să producă ouă, din care vor ieși micii dragoni puși pe fapte mari.

La începutul jocului vom prelua controlul asupra lui D'kor, unul dintre cei mai tineri călăreți. Acesta tocmai s-a trezit după o noapte lungă, bogat stropită cu vin roșu în cinstea trecerii în neființă a fostei Weyrwoman Nalaya. Dragonul Zenth, cel cu care D'kor se află în strânse legături telepatice, are grijă să ne informeze că Morrath este pe cale să abandoneze ouăle deoarece nu mai are legătură cu Weyrwoman. Cu capul greu de mahmureală D'kor va începe să se miște prin peștera în care se află, să descopere ce va avea de făcut și cum se poate descurca în fața diferitelor situații pe care le va întâlni. Jocul nu are un tutorial propriu-zis, dar, pe parcursul acțiunii, noi cunoștințe îți vor parveni prin intermediul personajelor pe care le vom întâlni. Astfel, alături de camera ta este un personaj care îți va da un cuțit și te va învăța cum să-l folosești (se pare că este vorba despre cuțitul tău,



pe care l-ai pierdut în febra petrecerii de aseară). Alte arme îți vor fi oferite de persoane bine intenționate, iar tot felul de profesori îți vor oferi detalii prețioase privind tehnicile de luptă. Misiunea ta va consta, pentru început, în căutarea unei femei demne de a fi conectată cu regina dragon. Pe drum, multe alte misiuni vor apărea, precum izbucnirea unei maladii care omoară pe oricine întâlnește în cale și un conflict care se naște între diferiții călăreți din Weyr.

Jocul va merge mai departe numai în măsura în care D'kor va rezolva quest-urile de la tot pasul. Primele sunt destul de ușoare și te acomodează cu mecanismele jocului, ajutându-te să descoperi și să răspunzi la noi provocări. Multe dintre puzzle-uri sunt intuitive, dar necesită timp și rezolvarea multor alte „problemuțe". Pentru a se realiza o întâlnire între călăreți trebuie să reușești să îi aduni pe toți la masă. Acest lucru nu va fi atât de ușor având în vedere că fiecare are anumite chestiuni de rezolvat înainte. Jucătorul va trebui să contribuie la rezolvarea acestora pentru că va câștiga cunoștințe, putere, respect în ochii celorlalți etc. În general, cunoștințele vin prin simpla conversație pe care o porți cu caracterele pe care le întâlnești prin Pern și prin explorarea zonei în care te afli. Reputația va crește în momentul în care te hotărăști să rezolvi un quest și în clipa în care faci o promisiune unui personaj, iar puterea numai în clipa în care înfrângi în luptă dreaptă dușmanii ce ți se ivesc în cale. Aceste statistici joacă un rol foarte important pe parcursul jocului, pentru că anumite acțiuni ale noastre vor fi condiționate de nivelul puterii și al reputației. Există puzzle-uri care se rezolvă prin simpla folosire a forței, cum ar fi ajutorul pe care trebuie să-l acorzi morarului ca să deblocheze roata ce a rămas înțepenită, dar se găsesc destule quest-uri în care inteligența joacă un rol primordial.



Fanii aventurii se vor simți excelent pe tărâmurile Pernului, deoarece peste 170 de personaje își joacă rolul în intrigă. Conversațiile pe care le purtăm cu aceștia sunt dezvoltări ale intrigii inițiale și, fără ele, ne-am pierde efectiv într-un mediu 3D, fără să știm care ar putea fi scopul nostru în această lume. Dar jocul nu constă doar într-o plimbare printr-o lume fantastică, cu peisaje care te lasă fără grai și cu discuții de complezență. Jocul este mai mult un RPG cu părți de acțiune bine conturată. Scenele de luptă de aproape promit foarte mult să ne pună îndemânarea la încercare. Perspectiva third person este bine aleasă și bine exploatată în cadrul acestora, permițând atacuri din diferite unghiuri și o gamă variată de lovituri. Din ceea ce am văzut până acum se pare că va exista o diversitate de arme accesibile. Cea mai puternică va fi fără îndoială cel de al cărui



destin D'kor este strâns legat: nimeni altul decât „micuțul" dragon, Zenth.

Ar mai fi de lucru

Preview code-ul pe care l-am avut ne-a arătat o groază de carențe ale jocului în stadiul la care a ajuns. Primul lucru care ne-a frapat sunt prim-planurile cu figurile personajelor. Nu știu cum au reușit să iasă atât de inexpresive, chiar



dizgrațioase. Nu există om ai cărui dinți să nu depășească proporțiile normale ale feței. Dar, probabil, viața grea din Pern și carnea crudă pe care o consumă au dus la modificări genetice. La fel, piatra neșlefuită cu care D'kor își rade barba a intrat cumva în constituția pielii sale și de aceea apelativul de „tare ca piatra" i se potrivește de minune. Mâinile locuitorilor din Pern sunt evident deformate de traiul dificil și condițiile „mizere" în care trăiesc pentru că se pare că nu există unul care să nu sufere de „boala gâștei". Umbrele lor ne demonstrează clar varianta sufletelor pierdute pe care le mai caută, din când în când, Marea Umbră pe acasă și nu le găsesc. Atunci nu le rămâne altceva de făcut decât să alerge bezmetice din perete în perete sau să rămână uitate într-un colț al decorului până când o lumină reușește să le stingă suferința. Sper că se va mai face ceva în această privință la versiunea finală pentru că bug-urile grafice (de genul: coada dragonului plutea mult în spatele trupului lăsând o bună porțiune de decor din spate vizibil sau felul în care D'kor iese efectiv din stânci, fără nici o problemă, de parcă stânca ar fi trup din trupul său) par a fi mai ușor de rezolvat. La fel și sunetul. Nu știu cum se face, dar unele propoziții sunt clar exprimate pe un ton care se impune de la sine, iar altele efectiv nu se aud și avem mare noroc cu titrarea (dacă nu, ar fi trebuit să angajăm un cititor în stele). Ce să mai zic de faptul că jocul mi s-a blocat în anumite porțiuni, făcând imposibilă continuarea acestuia. Mișcarea camerei m-a lăsat de multe ori în ceață, pentru eventualele porțiuni neexplorate trebuind să mă mișc de câteva ori în cerc, pentru ca, din nimereală, să găsesc și ușa pe care altfel nu o vedeam.

Toate acestea vor trebui să fie modificate cumva în versiunea finală pentru că altfel jocul ar fi destul de obositor. Dacă nu vor mai fi aceste incoveniente *Dragonriders - Chronicles of Pern* promite foarte mult să placă pentru că are o povestea interesantă, un gameplay accesibil și o acțiune ce te acaparează cu ușurință. Deci, spor la treabă celor de la **Red Storm** pentru că nu mai au mult timp până la lansare.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Dragonriders: Chronicles of Pern
Gen:	Adventure
Producător:	Red Storm Entertainment
Distribuitor:	Ubisoft Entertainment
Procesor:	PII 266 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minimum 16 MB
Multiplayer:	NU
Data apariției:	Mai 2001





Conflict Zone

Dacă mass-media a condamnat NATO pentru duritate, ce să mai spunem despre varianta virtuală a organizației?

Se pare că vremurile tulburi prin care a trecut Europa în ultimul deceniu nu au rămas fără răspuns din partea creatorilor de jocuri. Încă o ocazie pentru a îmbrăca biblicul conflict dintre bine și rău într-o haină nouă, mai modernă. Cine a făcut acest lucru? O companie franceză, **MASA**, și băieții de la **Ubi Soft**. Cele două firme au pus umărul împreună la o nouă strategie în timp real. Este vorba despre *Conflict Zone*, un joc care a fost anunțat la început cu numele de *Peacemakers*, dar se pare că acestă conotație pașnică nu ar fi fost pe gustul cumpărătorilor. Jocul se dorește a fi o simulare cât se poate de realistă a problemelor legate de război, cu o acțiune care se petrece în 2010, un engine 3D și o tehnologie AI revoluționară, DirectAI, dezvoltată de francezi. Ar putea fi socotit ca un răspuns dat de **MASA** celor care au creat **Red Alert 2**.

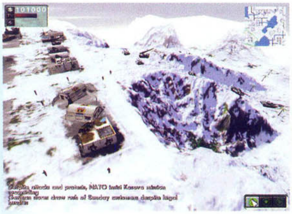
De ce NATO?

Pentru că în joc se vor întâlni două părți, din care prima are idealuri înalte, de genul: pace, libertate, prosperitate. Aceasta se numește International Corps for Peace (ICP), derivat de la NATO probabil. În alcătuirea ei intră națiunile lumii care s-au săturat de războaie și doresc să păstreze status quo-ul. De partea cealaltă se află organizația GHOST (un nume destul de expresiv), născută din dorința de putere și bani (de parcă cele două ar putea fi despărțite) a unor indivizi cu „intenții onorabile". Interesele economice îi determină pe aceștia să dorească aruncarea omenirii în al III-lea Război Mondial.

Cine ar putea face parte din GHOST: producători de armament și de echipament militar care în timp de pace șomează, organizațiile teroriste pentru care orice modalitate de a slăbi ordinea mondială e bine venită, cei cărora viața li se pare cam nesărată și nu au cu ce să-și umple timpul etc.











Hoții și vardiștii

Ca și coordonator al ICP, jucătorul va avea de îndeplinit atât misiuni militare, cât și politice. Precum în conflicte moderne, unul dintre cele mai importante mijloace de luptă va fi cel informațional. Imaginea pe care ți-o creează media este foarte importantă, deoarece în *Conflict Zone* nu vom găsi mijloace directe de obținere a resurselor. Fondurile pe care le ai la dispoziție vin exact din buzunarele populației, iar un personaj nepopular nu le va deschide niciodată băierile pungii. Va trebui să știi să te faci simpatic pentru a strânge banii necesari cumpărării armelor, iar asta nu presupune să împuști în dreapta și stânga până nu mai rămâne nimic viu pe lângă tine. Cu cât publicul te va aprecia mai mult, cu atât banii vor fi mai mulți. Acest lucru creează un paradox de care s-au izbit și marile puteri mondiale în conflictele recente: vei avea tehnologia necesară pentru a rade pur și simplu de pe fața Pământului o anumită organizație, dar opinia publică s-ar putea revolta și am vedea o grămadă de generali trecuți în rezervă înainte de vreme.

Pe de altă parte însă, opinia publică nu te interesează prea mult. Ca membru al unei organizații underground, cu misiunea precisă de a atenta la liniștea mondială, nu dispui de fonduri prea mari pentru a avea cine știe ce arme. Dar orice se acceptă. Nici o problemă să spulberi orașe întregi sau să omori civili în veselie. Toate au o limită însă, pentru că altfel balanța s-ar înclina prea mult înspre partea teroriștilor. O ofensivă prea crudă a acestora ar determina populația să devină foarte irascibilă, iar suportul de care s-ar bucura ICP ar crește destul cât să le permită un atac decisiv.

Acest echilibru care se naște între punctele forte și cele slabe ale fiecărei părți face jocul foarte interesant. La fel și modul în care putem vedea acțiunea: o perspectivă clasică, de sus în jos, sau una third person de la nivelul unui soldat. Jucătorul va putea coordona toate mișcările prin intermediul unei echipe de comandă formată din până la patru comandanți. Fiecare este specialist într-un anumit domeniu din ceea ce vrea să însemne războiul modern, putând să îi aloci o anumită cotă din fondurile de care dispui. Mulțumită lui DirectAI, se va descurca foarte bine de unul singur în a construi, a apăra teritorii sau a se infiltra acolo unde este nevoie, atât timp cât fondurile tale nu au scăzut la zero. Dar boss-ul cel mare va fi jucătorul. El poate interveni în orice moment și poate prelua controlul pentru a continua de unde a rămas calculatorul.

Cine va face legea

Se pare că punctul forte al jocului va fi AI-ul. Am mai pomenit de câteva ori despre el în acest articol, căci pare să fie de-a dreptul impresionant. DirectAI este un produs original al lui **Mathematiques Appliquees SA**, firmă din Franța care s-a ocupat până acum cu tehnologii referitoare la inteligența artificială. Trupele vor reacționa imediat la vederea inamicului, retrăgându-se dacă sunt într-un pericol prea mare sau avansând, în situația în care acest lucru va fi posibil. Gamerul va putea stabili



regulile pe care AI-ul trebuie să le urmeze: angajarea în luptă până la sacrificiu, interzicerea atacurilor sau agresivitatea acestora. Va trebui să vă amintiți însă că un număr mare al pierderilor poate duce la retragerea sprijinului din partea populației. Inteligența inamicului va fi de asemeni uimitoare. Folosind de mai multe ori la rând aceeași strategie de atac, inamicul artificial va învăța până la urmă ce-l așteaptă și va reacționa la o adică altfel decât ne obișnuisem, așa că rutinarea ne va duce oriunde, numai la happy-end nu.

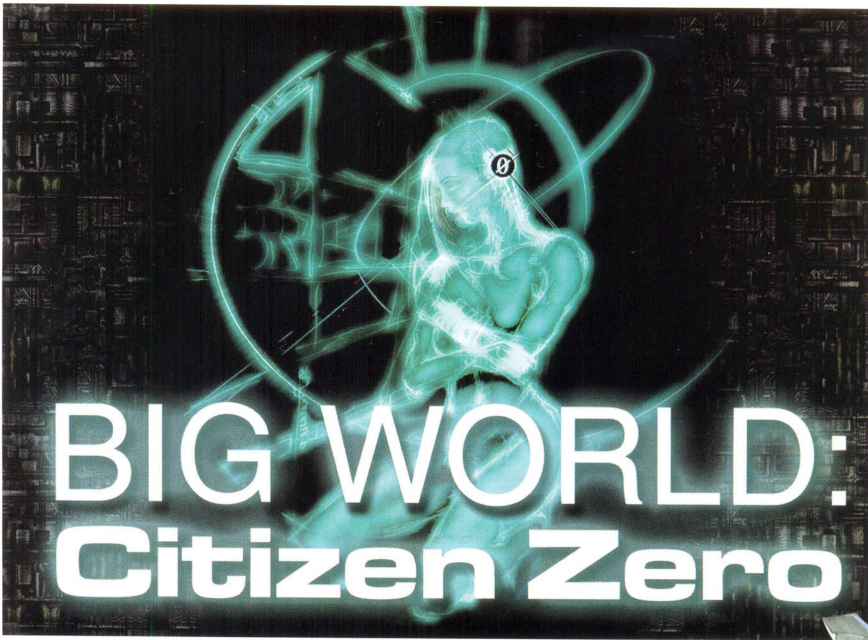
Cu cât rămân mai mult în viață, cu atât experiența celor patru comandanți de la centrul de comandă va crește. Ei vor dezvolta tactici și strategii tot mai complicate, se vor adapta la cerințele impuse de tehnologia inamicilor. Carisma acestora va evolua de asemeni, acționând pozitiv asupra moralului trupelor. Un comandant slab va stăpâni mult mai greu trupele, ele având o disponibilitate mai mare spre răzmeriță, pe când un comandat puternic va inocula fanatism și loialitate până la moarte.

Grafica 3D, după cum puteți vedea din imagini, este foarte detaliată, cu o animație care se extinde și asupra celui mai mic amănunt al decorului. Mitraliere vor împânzi terenul, soldați vor mișuna peste tot. Decorurile vor fi diferite, pornind din îndepărtata Asie până la deșerturile și zăpezile de pe continentele mai apropiate. Clima se va schimba pe parcursul jocului în funcție de orele și anotimpurile în care ne vom afla. Misiunile vor fi și ziua, dar și pe timp de noapte. Efecte speciale au fost introduse: cratere vor apărea la exploziile artileriei, mișcările apei în momentul în care vor fi traversate de unitățile în marș. Jocul va avea două campanii, fiecare cu 17 misiuni diferind ca importanță și dificultate. Există de asemenea și câte o misiune secretă pentru fiecare campanie, dar numai în cazul în care reușiți să o descoperiți. *Conflict Zone* are disponibilă și varianta multiplayer pentru cel mult opt jucători. Este prezent și un Map Editor care vine în ajutorul celor ce preferă varianta online.

Așteptat să fie lansat în câteva luni, jocul va fi disponibil pentru PC și pentru Dreamcast și PlayStation 2. Probabil vom putea să vă prezentăm un review despre el pentru că jocul merită. De pe acum se anunță ca un competitor serios pentru *Red Alert* datorită potențialului său. Jocul, deși nu putem spune că are o platformă și o idee originală, este totuși unic prin dimensiunea pe care o introduce factorul „opinie publică". Un concept atât de uzitat în viața politică - dar încă neexplorat suficient în lumea jocurilor.

Sebah

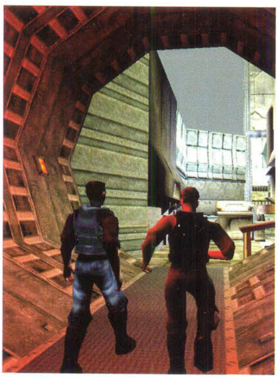
LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Conflict Zone
Gen:	RTS
Producător:	MASA
Distribuitor:	Ubi Soft Entertainment
Procesor:	PII 350 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	DA
Multiplayer:	DA
Data apariției:	mai 2001



BIG WORLD: Citizen Zero

Dacă în România genul SF este încă un paria în orice formă de artă, altfel stau lucrurile dincolo de granițe...

Nu de mult am fost întrebat: „Ce se întâmplă de au apărut atât de multe articole despre jocuri on-line în LEVEL?". Pot să spun că întrebarea m-a luat un picuț prin surprindere, niciodată nu am stat să mă întreb de ce scriu despre un anumit gen de jocuri și nu despre altul. Răspunsul care mi-a venit cel mai rapid în minte a fost acela că îmi



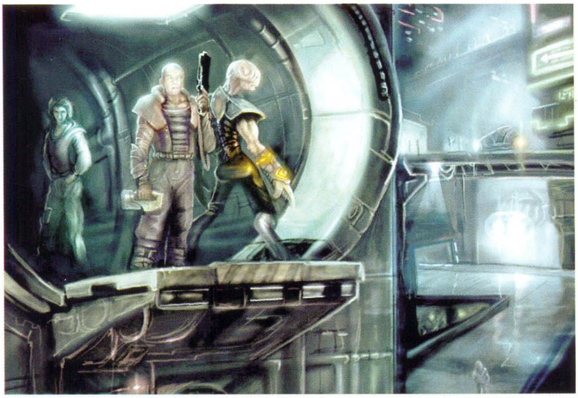
plac foarte mult astfel de jocuri. Dar atunci de ce nu am scris și până acum atât de mult? Din nou, răspunsul este mai simplu decât mă așteptam. Nu am scris, deoarece jocurile on-line sunt cele mai „tinere", până acum întrecerile virtuale nefiind foarte populare și existând mai mult ca întreceri de multiplayer între fani ai anumitor jocuri (*Starcraft, Diablo, Air Warrior* etc.). Adevărata explozie a jocurilor on-line a fost remarcată odată cu apariția lui *Ultima Online*. Cred că nici **Origin** nu și-ar fi închipuit succesul enorm și pasiunile pe care le va stârni acest nou gen. Din acel moment jocurile on-line au început să acapareze tot mai multe „suflete", iar dezvoltarea masivă a Internetului nu a făcut decât să le ajute.

Aproape orice gen clasic de joc ar putea avea un omonim on-line, însă până acum se pare că cele mai potrivite sunt RPG-urile (Role-Playing Game), care au dat naștere unui nou curent MMORPG (Massive Multiuser Online Role Playing Game). Începând cu *Ultima Online* și continuând cu *Everquest* și *Asheron's Call*, acest nou gen s-a propulsat tot mai agresiv pe monitoarele și în viețile gamerilor. Impulsionate de succesul genului, ca și de posibilitățile uriașe oferite de noutatea sa, tot mai multe companii își încearcă norocul pe acest tărâm. Îi vedem pe norvegienii de la **Funcom** lucrând la *Anarchy Online* ce a ajuns deja la al treilea stadiu de beta, pe cei de la **Glitchless** cu al lor *Dawn* sau pe cei de la **Artifact Entertainment** cu *Horizons*. Iar aceștia sunt doar o picătură în ocean, un ocean în care au sărit acum și australienii de la **MicroForte**.



Cel mai adesea, RPG-urile ne transpun într-o lume fantastică populată de creaturi mitice desprinse din legendele și basmele străbunilor. Din când în când mai apare câte un joculeț care să ne prezinte în culori mai mult sau mai puțin vii fie prezentul, fie un viitor cyber-punk și supertehnologizat. *Anarchy Online* (**Funcom**)

este un astfel de joc, iar proiectul **Microforte** intitulat *BigWorld: Citizen Zero* este un al doilea.



Osânda veșnică

BigWorld: Citizen Zero este, dacă dăm credit producătorilor, un Massive Multiuser Online Action/Adventure Game cu puternice influențe RPG. Acțiunea sa se desfășoară, undeva într-un viitor nu foarte îndepărtat, într-o fostă colonie-închisoare și pe cele două planete învecinate.

Neo-Eden era o colonie penală în care Guvernul Mondial își lepăda toate scursurile. După ce acestora li se eradica memoria și personalitatea erau uitați pe această planetă pentru a-și ispăși păcatele împotriva umanității. Pentru a fi siguri ca nici măcar în moarte condamnații să nu-și poată găsi salvarea, a fost pus la punct un sistem automat de Revivication. Sistemul era pe cât de eficient, pe atât de simplu. Toți prizonierii aveau implantat un cip în care erau stocate toate informațiile individuale, inclusiv memoriile, personalitatea și viața respectivului din momentul în care a pus piciorul pe planetă. Senzori foarte sofisticați localizau rapid orice cip ce semnala moartea individului pentru a putea fi recuperat și inserat într-un nou organism identic cu primul construit în laboratoarele genetice. La un moment dat însă planeta a fost cuprinsă de flăcările revoltei. Gardienii au fost alungați, iar din cenușa fostei închisori s-a născut o nouă colonie, prosperă. La cincizeci de ani de la sângeroasele evenimente, o nouă societate a fost clădită, o societate democratică al cărei centru administrativ se află în metropola DeMannon's Ladder, locul unde se află și sediul Consiliului. Locuitorii planetei, în sfârșit liberi, au acum posibilitatea de a-și croi drumul prin viață așa cum și-l doresc, în climatul blând, exotic, dar încă periculos al planetei.

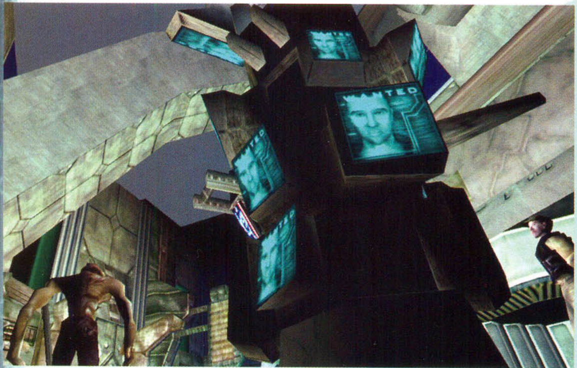


Cine?

Odată intrat în Neo-Eden, orice urmă a vieții tale anterioare va fi ștearsă. Vei primi un nume nou, atribute noi precum și apartenență la una din cele trei rase: Humans, Cybrids (niște bio-mecanisme) și extratereștrii Beziel. De la primele contacte cu locuitorii vei realiza că faci parte dintr-o clasă selectă de cetățeni, aceia cunoscuți sub numele de Zero. Principala calitate a acestor cetățeni Zero este aceea că pot înfrânge într-un fel acel cip care le-a fost inserat, putându-se mișca astfel liberi pe întreaga suprafață a planetei. Acest lucru, pe lângă multiplele calități pe care le-au dobândit, i-au făcut să devină preferații Overarch-urilor (un fel de partide de pe la noi). Aceste organizații politice sunt mereu în căutarea unui, dacă nu cei mai buni și cei mai talentați, Zero care să-i ajute să-și ducă la capăt planurile. Misiunile oferite de Overarch-uri sunt deosebit de diverse și complexe, de foarte multe ori fiind necesare foarte multe calități pentru a putea fi îndeplinite cu succes. Tocmai din acest motiv, plus faptul că nici un personaj nu va fi as în toate meseriile (mai ales cele specifice raselor), vor fi întotdeauna mult mai apreciați acei jucători care vor fi capabili să realizeze alianțe cu jucători de profesii cât mai variate.







Unde?

Civilizația cetățenilor Zero s-a dezvoltat undeva la marginea imperiului stelar, în sistemul Ulruan ce conține patru planete locuibile, din care numai despre trei se poate spune cu siguranță că sunt populate. O mașinărie ciudată, datând din timpuri imemorabile și a cărei funcționare nu a putut fi încă descifrată, asigură teleportarea cetățenilor între planete și pe suprafața acestora între diverse locații.

Neo-Eden, denumită așa din pur sarcasm, este planeta pe care a fost construită inițial închisoarea. După marea revoltă și construirea capitalei DeMannon's Ladder a devenit centrul economic al sistemului. Tot aici se mai află și Portal Town, primul oraș construit pe planetă, chiar de către evadații care au aprins flacăra revoltei. Căzut în ruină acum, orașul a devenit baza de operațiuni ale rămășițelor trupelor de Cybrids încă active.

Ulrua este o planetă umedă și mlăștinoasă cu oceane întinse și vegetație luxuriantă. După ce s-au eliberat din sclavia impusă de Gardienii, Beziel, o rasă extraterestră amfibiană, și-au construit o nouă casă aici imediat după Marea Revoltă. Întinderile ei neexplorate au devenit atracția numărul unu pentru toți aventurierii și vânătorii din sistem. Cu toate că mustește un conflict între triburile de Beziel și companiile miniere de pe Neo-Eden, Ulrua continuă să fie un paradis pașnic, în care oamenii, Cybrid-ii și Beziel trăiesc în armonie.

Trinn este cea mai săracă dintre planete, suprafața ei semănând mai mult cu un deșert. Capitala ei, Purgatory Center, este celebră ca fiind cuib pentru toții hoții, escrocii, contrabandiștii și criminalii din sistem. Suprafața planetei este presărată cu ruinele unei civilizații extraterestre, motiv pentru care nenumărate centre de cercetare și producție au fost construite aici. Fie că nu le pasă, fie că au vreun interes, dar autoritățile din Neo-Eden nu prea se implică aici, motiv pentru care legea este făcută de către Technical Houses, societăți care folosesc tehnologia și știința în scopuri obscure.



La război înapoi

Invariabil, fie el de unul singur, fie în slujba unui Overarch, jucătorul va ajunge în postura de a se lupta. Că o face pentru a-și salva pielea, că o face pentru că sângele îi clocotește în vine, nu mai contează. BigWorld folosește, pentru aceste momente, un sistem asemănător cu cel din Zelda sau Syphon Filter, sistem care, se pare, îi va ajuta să păcălească lag-ul. Lag-ul este la ora actuală inamicul numărul unu al jucătorilor și producătorilor de on-line-uri deopotrivă. Frustrarea cauzată de faptul că ai murit din cauza unei conexiuni neadecvate sau pentru că serverul nu reușește să acopere cu succes un număr mare de jucători este absolut infernală. Poate și de aceea BigWorld, cel puțin până în acest stadiu al proiectului, nu presupune penalizări mari în cazul morții. În mod cert nu se pierd obiecte și deocamdată nu s-a auzit nimic de existența unor penalizări ale atributelor. În schimb, serviciile oferite de companiile de Revivication sunt destul de scumpe, golindu-ți buzunarele destul de repede. În cazul în care finanțele tale nu suportă o nouă înviere, compania te va ține minte și-și va deduce datoria ce trebuie recuperată din creditele obținute în misiunile efectuate de tine ulterior. Uneori vei putea chiar să plătești făcând o misiune ce ți-a fost încredințată tocmai de acea companie.

Dar să revenim la luptă. Jucătorii vor putea să-și determine loviturile sau magiile; se aud ceva zvonuri și de posibilitatea setării unor combo-uri. Acele personaje care ajung la un nivel mai înaintat vor avea la dispoziție o serie de lovituri speciale, executate în stil cinematic special pentru delectarea retinei. Rămâne de văzut dacă sunt tot atât de devastatoare pe cât de bine arată. Ca întotdeauna vor exista și persoane mai blânde, care nu pot face rău nici măcar unei muște. Chiar și acestea vor putea juca dezvoltând un personaj care să exploreze, să extragă minereuri, să producă diverse artefacte sau arme, să vindece rănile sau chiar să-și dezvolte o afacere de taximetrist.



Cum?

Fiecare jucător, odată ce a pus piciorul pe planetă, este liber să facă absolut tot ceea ce vrea cu viața lui virtuală. Va putea să cerceteze, să exploreze, să lupte sau pur și simplu să se plimbe ca un gură-cască pe străzile metropolei. Chiar dacă ai destinul în propriile mâini și poți să-ți păstrezi neutralitatea, adevăratele satisfacții le vei avea tot punându-ți armele în slujba unui Overarch. Organizațiile respective îți vor asigura echipamentul necesar, chiar antrenamente de specialitate, bani sau, uneori, artefacte foarte rare, în schimbul unor „mici favoruri" ce-i vor ajuta fie să-și elimine un adversar, fie să mai câștige un ban în plus. Misiunile care îți vor fi oferite de Overarch, sunt create cu ajutorul unui Mission Generator ce va lua în calcul destul de multe variante specifice jucătorului respectiv, calitățile acestuia, specializările lui, forța lui, poziția lui în cadrul societății, prietenii și dușmanii lui. Cu timpul, anumite personaje vor apărea din ce în ce mai des în cadrul misiunilor (toate aventurile, întâlnirile și activitățile tale din cadrul sistemului sunt înregistrate cu conștiinciozitate), ajungând astfel să-ți construiești un cerc de prieteni sau o mână de dușmani. Toate acestea au fost concepute tocmai pentru a da un plus de personalitate și unicitate misiunilor, ca să simți că sunt făcute special pentru tine. Bineînțeles, cu timpul reputația ta va crește, la fel și



poziția și respectul din cadrul Overarch-ului, tot mai multe agenții se vor lupta pentru a-ți cumpăra serviciile, iar misiunile vor fi din ce în ce mai dificile. Nimeni nu te poate opri ca la un moment dat să formezi propriul tău Overarch, deși producătorii se străduiesc încă de pe acum să păstreze aceste agenții sub controlul strict al NPC-urilor (cel puțin pentru început).

Neo-Eden ascunde foarte multe mistere, ce abia așteaptă să fie descoperite. Dintre acestea două se evidențiază în mod special. Primul ar fi cel al civilizației extraterestre care a trăit și s-a dezvoltat cândva în acest sistem și ale cărei rămășițe se întâlnesc la tot pasul, inclusiv sistemul de teleportare.

Dar poate cel mai important dintre toate misterele este cel al vieții anterioare, al vieții de dinainte de Neo-Eden. Din când în când, jucătorii vor fi rupți de realitate și vor avea niște „flash-back"-uri care-i vor ajuta să recapete frânturi din amintirile care păreau pierdute pentru totdeauna. Cine ești? Cum ai ajuns aici? Care e destinul tău? Sunt întrebări la care speri să găsești răspunsul. Flash-back-urile vor apărea în momentele cele mai neașteptate fiind declanșate fie de un obiect familiar, o față cunoscută sau un deja-vu.

MicroForte s-a decis să joace un rol important în marea piesă ce începe odată cu acest mileniu și care se numește On-Line.

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Big World: Citizen Zero
Gen:	On line
Producător:	MicroForte
Distribuitor:	MicroForte
Procesor:	PII 300 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	DA
Multiplayer:	DA
Data apariției:	2002

Această industrie aflată acum la început, în plin pionierat, ne aduce aminte de perioadele senine ale copilăriei când se construiau traseele altor genuri aflate acum în plină glorie: FPS, TBS, RPG, RTS etc.

Claude







Hostile Waters: Antaeus Rising

Războiul reîncepe. Pentru pace!

La începutul anului, **Interplay** (distribuitor a cel puțin un sfert din jocurile cu adevărat de calitate pe care le-ați jucat vreodată) și **Rage Software** (producătorul lui *Expendable* și al lui *B-17 Flying Fortress - The Mighty Eight*) au anunțat lansarea, în vară, a unui joc care promite nu atât revoluționarea genurilor RTS sau Action, cât o poveste captivantă și un gameplay antrenant. Este vorba, așadar, de un RTS/Action cu un story nu prea complicat: în pofida regulamentelor jocurilor (care par a impune stări de calamitate, apocalipse și alte asemenea tragedii la nivelul omenirii), în *Hostile Waters: Antaeus Rising* lumea a ajuns, în 2032, la un stadiu de dezvoltare atât de înaintat încât a uitat complet de război. Oricât de utopic și imposibil pare (și chiar este), un singur foc de armă nu se mai aude pe întreaga suprafață a globului. Toate eforturile economice și intelectuale sunt îndreptate acum spre probleme culturale și sociale ale omenirii. Fonduri enorme sunt investite în cercetare pașnică. Desigur (aici intervine intriga), un grup de oameni politici și foști militari, toți nostalgici ai vremurilor când lumea era, într-un fel sau altul, un permanent câmp de luptă, se revoltă împotriva acestei stări paradisiace și hotăresc reînceperea conflictului. Omenirea, la început surprinsă, realizează că problemele sale nu fuseseră deloc rezolvate, ci doar ascunse sub preș. Acum însă apare o dilemă: dacă s-a renunțat la război, înseamnă că s-a renunțat și la arme. Nimeni nu mai știe cum se folosește un tun sau cum se armează o bombă. Există însă o soluție: Antaeus - o navă maritimă enormă, autosuficientă, aproape complet automată. Conducerea politică a lumii pașnice declară stare de necesitate și aprobă reactivarea navei, care, în acest moment, doarme pe platforma oceanică.

Renașterea

Antaeus este, de fapt, o uzină bazată pe nanotehnologie. Are nevoie doar de un creier care să coordoneze acțiunea. Așa se face că, în întunericul de nepătruns al abisurilor o lumină începe să pâlpâie, generatoarele interne intră în funcțiune și roboți microscopici încep să adune materie organică din ocean. Din acest plancton va fi creată o ființă, al cărei scop este salvarea omenirii. Încet, încet, nava se ridică la suprafață, uzina intră treptat în funcțiune, armele încep să se miște. Antaeus trăiește din nou. Punctul terminus al călătoriei sale este un grup de insule artificiale din Pacific, unde grupul malefic de care vă vorbeam la început și-a construit o puternică bază de operațiuni. Acolo se va hotărî soarta omenirii, a cărei unică apărare este această navă.

Conflictul cere însă o armată, iar pentru a avea o armată trebuie să ai soldați. În *Hostile Waters* există soldați, dar morți. Esența lor, intelectul, memoria, sufletul, dacă vreți, au fost conservate în cipuri „Soulcatcher". Acestor suflete-soldați, fiecare cu o personalitate puternică, le este dată comanda unităților care trebuie să ducă lupta: tancuri, avioane, elicoptere de luptă sau transport. Personalitatea de care vă spuneam adineaori se manifestă și verbal, pentru că nu de puține ori boxele sau căștile vă vor fi invadate de un limbaj supracolorat (care poate fi dezactivat în cazul în care vă simțiți ofensat). Limbajul-curcubeu își face apariția mai ales în situațiile











de criză (când lupta este grea sau când tipul de vehicul nu-i convine soldatului - dacă i se dă un tanc, de exemplu, dar el se pricepe la elicoptere).

Întruparea

Hostile Waters este un joc complet 3D (ca de altfel majoritatea jocurilor apărute în ultima vreme), care combină, după cum spuneam, genurile RTS și Action. Am mai spus-o și o repet: amalgamarea genurilor nu a fost privită cu ochi prea buni niciodată (să luăm *Battlezone*, de pildă: deși aclamat de critici, jocul s-a vândut foarte prost). **Rage Software** s-a decis să riște totuși, pornind de la o filozofie simplă: dacă genul RTS are succes, la fel cum are și genul Action, atunci de ce n-ar avea succes și o combinație a celor două?

Jocul constă, deci, în planificare și luptă. Primul lucru pe care ar trebui să-l facă jucătorul este stabilirea unei baze pe insula care trebuie cucerită, deci trebuie gândită debarcarea. Apoi trebuie începută construcția și dotarea unităților cu cipuri Soulcatcher. Resursa principală (că doar de-aia e RTS) este fierul vechi, iar unitățile care pot fi construite din metal ruginit cuprind, după cum am menționat, tancuri, elicoptere, avioane, dar și dune buggies. Acest din urmă tip de unitate se poate dovedi unul din elementele de succes ale jocului, pentru că promite să ofere (chiar din perspectiva persoanei a treia) o senzație de viteză și mobilitate rar întâlnite. Unitățile pot fi proiectate după placul (și resursele) jucătorului, care poate alege asemenea opțiuni ca armură mai puternică în schimbul mobilității sau modul de invizibilitate în schimbul armurii.

Grafica se adresează în primul rând posesorilor de mulți cai putere sub carcasa PC-ului. Toți amatorii de „bomboana ochiului" (eye candy - sunt curios cum arată un ochi cariat după ce a primit prea multe bomboane...) vor găsi în *Antaeus Rising* tot ce-și pot dori: detaliu maxim (pietre, urme pe nisip, pescăruși), explozii, culori (poate prea multe și prea stridente). Totuși, cu detaliul dat la minim, *Hostile Waters: AR* va putea fi jucat și pe un P266 MHz cu 48 MB RAM și cu un accelerator grafic care să meargă cât de cât în Direct 3D.



Engine-ul grafic este foarte capabil și pentru că poate fi folosit pentru scene interioare și de mare finețe, lucru necesar, dat fiind că povestea a fost gândită de unul din maeștrii benzilor desenate „pentru adulți", Warren Ellis, ale cărui scenarii necesită o detaliere grafică foarte mare.

Definirea

Tehnologia din *Hostile Waters: Antaeus Rising* nu se oferă dintr-o dată, de la început (așa cum se întâmplă în toate RTS-urile de până acum). Deosebirea dintre jocul produs de **Rage** și celelalte RTS-uri este că această restricționare a accesului la tehnologie nu este forțată sau nefirească, așa cum pare în majoritatea cazurilor, ci este legată de poveste: Antaeus se trezește la viață încetul cu încetul. Într-o misiune pornesc motoarele, în alta devin accesibile tunurile gigantice, ideale pentru bombardarea țărmului, în fine, în alta intră în funcțiune o nouă componentă, vitală pentru construcția de elicoptere etc. Așa se face că doar spre sfârșitul jocului devine integral accesibilă enorma capacitate de producție a navei (la un moment dat va interveni și ceva tehnologie extraterestă, dar încă nu se cunosc detalii).

AI-ul este FOARTE prezent în promisiuni. Rămâne de văzut dacă se manifestă și în produsul final. Oricum va fi necesară o inteligență artificială bine pusă la punct, pentru că se estimează că jucătorul va prefera să controleze o singură unitate, în modul „action", dintr-o perspectivă la persoana a treia, celelalte fiind obligate să se descurce singure. Momentan, singura problemă pe care o au producătorii este aceea a unităților prea avântate, care tind să înainteze exagerat de mult în teritoriul inamic, unde de cele mai multe ori rămân izolate. Va exista și posibilitatea de a controla unitățile într-un mod apropiat de RTS-urile clasice.

AI-ul trebuie să fie bine realizat și dintr-un alt motiv, foarte serios, chiar grav, pentru că atentează la succesul jocului: *Hostile Waters: Antaeus Rising* NU are planificat un modul de multiplayer (Unde le-o fi stând capul producătorilor? Cu siguranță nu pe umerii unui analist socio-economic). Deși campania trebuie să fie lungă (40-50 de ore, care oricum înseamnă cam puțin pentru un gamer pasionat), la un moment dat tot se termină și atunci ce se întâmplă cu dolarii dați pe *Hostile Waters*? Ajung la gunoi? Oricât ar fi de interesant, un joc nu poate fi reluat la infinit, așa că doar multiplayer-ul îl mai poate salva.

Chiar și fără multiplayer, *Hostile Waters: Antaeus Rising* promite, nu enorm, dar suficient pentru a ne pune imaginația în mișcare.

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Hostile Waters: Antaeus Rising
Gen:	RTS/Action
Producător:	Rage Software
Distribuitor:	Interplay
Procesor:	PIII 500 MHz/AMD Athlon
Memorie:	128 MB RAM
Accelerare 3D:	DA
Multiplayer:	NU
Data apariției:	vara 2001



Throne of Darkness

RPG și o ceașcă de sake



Mitologia și istoria japoneză par a fi un izvor plin de vigoare comercială pentru producătorii de jocuri. După *Shogun - Total War*, se pare că a venit vremea RPG-urilor cu pereți de hârtie. Primul dintre acestea va fi cel produs de **Click Entertainment**, care se bucură de prezența unei părți a echipei care a lucrat la *Diablo*. Presa a aflat exact ceea ce își dorește un gamer să audă: *Throne of Darkness* va fi o combinație de RPG clasic, dar axat pe acțiune, cu un multiplayer de proporții și cu multe demonstrații de arte marțiale.

Scopul jocului este asemănător aceluia din *Diablo*: Japonia trebuie salvată din ghearele unui Dark Warlord, care a ajuns la putere și, cu această ocazie, și-a procurat o gigantică armată de monștri și soldați controlați de spirite malefice. Spre deosebire de *Diablo* sau chiar *Diablo II*, în *Throne of Darkness* vor exista nu trei, nu patru, ci șapte clase de samurai: Berserker, Brick, Ninja, Swordsman, Archer, Mage și Leader. Aceștia trebuie să recâștige regatul și să-și răzbune Daimyo-ul.

Șapte samurai, o singură poveste

Această legendă, susțin producătorii, provine din era Kami. Este o legendă despre care se vorbește rar, în șoaptă și niciodată în întuneric. Se vorbește despre declinul acestei ere, de ascensiunea Lordului Răului și Demon al Distrugerii, Maou-Hakaiki Zanshin, de eroii care au luptat împotriva întunericului.

Cu cincizeci de ani înainte, Bennosuke, un lord iluminat, care a adus prosperitate în Yamato, construise cinci castele, fiecare fiind pus sub comanda unui Daimyo. Cei patru zei protectori - Susano-no-mikoto, Zeu al Mării și al Furtunilor, Amaterasu-oo-mikami, Zeița Soarelui, O-Kuninushi, Zeul Pământului și Raiden, Zeul Fulgerului - erau mulțumiți. Dar tocmai această bunăstare a dus la declin. Oamenii au uitat de griji, iar







după moartea lui Bennosuke, Kira Tsunayoshi a venit la putere. Kira a fost un desfrânat și, sub conducerea sa, populația a uitat de zeii care, desigur, s-au supărat și i-au trimis lui Kira un vis, deloc gigea. Respectivului i se promitea că în fiecare noapte îi va fi ruptă o bucățică din suflet, până când va rămâne doar o păpușă de carne. Îngrozit, Kira a început să caute cu disperare un remediu: a sacrificat sate întregi, a apelat la toate vrăjile posibile. Degeaba! Era pe moarte! Într-o zi vine un moșneag atât de călugăr, după vorbă, după port, care, cu o mână uscățivă care se agăța de un baston de bambus, i-a oferit lui Kira o băuturică. Imediat, lordul nostru s-a sculat din pat, a făcut cinzeci de flotări, în timp ce un foc diabolic începu să-i strălucească în globii oculari. A doua zi era deja un monstru, pentru că Zanshin, un diavol puternic, i-a preluat corpul. Armata a fost pusă să defileze prin fața palatului. Zanshin, conștient că sake-ul i-a oferit posibilități nelimitate, alături de nemurire, hotărește să își transforme toți soldații. De aceea, îi cere călugărului să prepare băutura magică la scară industrială, pentru a o da tuturor oștenilor. După două zile de fierbere la un foc infernal de care nu se putea apropia nimeni, timp în care călugărul stătea cu nasul în flăcări fără să pățească nimic, a fost umplut un cazan de fiertură (broaște moarte, ierburi, carcase de animale marine, bucăți de mort). Zanshin își obligă toți soldații să bea din mizerabila supă. Cine refuză, este omorât într-un mod îngrozitor (capete rupte, schelete care ies din trupuri, oameni care-și vomită organele interne etc.). În curând, după eradicarea oricărei urme de rezistență, a fost creată o armată gigantică de creaturi ale răului, care au atacat, din centru, celelalte patru castele. Rezistența soldaților a fost inutilă și, în ultimul castel, Daimyo-ul era cât pe ce să fie ucis când trupele malefice s-au restras brusc, la semnalul lui Zanshin, care a crezut că a învins și a ordonat retragerea. Mare greșeală! Daimyo-ul, abia scăpat de moarte, i-a convocat pe cei șapte supraviețuitori ai măcelului și le-a ordonat să lupte împotriva răului și să-i aducă maleficul cap al lui Zanshin. Zeii au mai oferit o șansă, care nu trebuie sub nici o formă ratată!

Complexități

În *Throne of Darkness*, jucătorul are de făcut muncă patriotică, de curățare a țării de influența lui Dark Warlord. Lupta se dă pe terenuri felurite, în diferite medii, care pot fi un oraș putrefact sau pustietăți pline de umbre. În final, va trebui să pătrundeți în chiar viscerele castelului dominat de Zanshin.

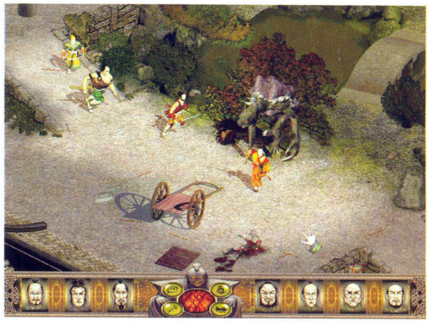
Jucătorul poate alege patru din cei șapte samurai și, în timpul luptei, va putea să-i controleze pe fiecare în parte. Samuraii nefolosiți sunt lăsați în Shrine (primul nivel). Personajele lăsate în urmă sunt vindecate automat și li se reumple stocul de energie Ki (mana) și pot fi teleportate din bătălie, dacă este necesar. Fiecare asemenea teleportare costă energie, cu atât mai multă cu cât distanța dintre personaje și castel este mai mare. Mai există și portaluri, care permit teleportare mai ieftină.

Fiecare personaj este capabil să folosească trei tipuri diferite de arme. În plus, jucă-









torii vor avea acces la nu mai puţin de 75 de vrăji şi la o varietate de Play-uri tactice. Acestea din urmă definesc o serie de comenzi succesive, care pot fi date automat prin selectarea unei singure opţiuni. De exemplu, se poate selecta un asemenea Play care presupune ca fiecare din cei patru luptători să-şi aleagă un monstru şi să-l atace. Un altul („Ranged Support") va face ca luptătorii cu arme de melee (săbii, topoare, lănci) să se aşeze în faţa luptătorilor cu arme de distanţă (arcuri, arbalete, vrăji), pentru a-i proteja. Acest din urmă Play este accesibil doar claselor Leader şi Swordsman, celelalte având doar acces la „Attack my target", „Retreat" sau „General Attack".

Throne of Darkness nu ar fi un RPG în toată puterea cuvântului dacă nu ar exista şi obiecte magice. Omorârea fiecărui monstru aduce după sine diferite tipuri de recompense: aur, arme, armură şi chiar bucăţi de monstru. Jucătorul poate oferi zeilor aurul în schimbul unor favoruri, ca de pildă vrăji mai puternice. Armele şi armura pot fi folosite fie imediat, fie doar purificate (armele magice obţinute prin uciderea unui monstru sunt „îmbibate" cu răul emanat de Dark Warlord şi trebuie purificate înainte de a putea fi folosite), fie date fierarului (Blacksmith). Acesta va lua obiectul şi-l va combina cu părţile de monstru, oferind jucătorului posibilitatea de a-şi crea arme sau armuri personalizate. Fierarul oferă automat arme şi armuri care pot fi „făurite" cu ingredientele deja disponibile, dar jucătorul va putea alege să facă upgrade la unele obiecte, fără a le folosi în combinaţii (de exemplu, Blacksmith-ul poate crea un Kappa Destroyer (Kappa - monstru semiacvatic) din trei săbii şi trei bucăţi de Kappa; după preferinţa jucătorului, această sabie poate fi îmbunătăţită cu alte bucăţi de Kappa, pentru a deveni şi mai distructivă). Încă un amănunt: crearea obiectelor ia timp şi cu cât complexitatea este mai mare, cu atât timpul necesar va fi mai îndelungat.



ticarea „ofrandelor adevărate", mult mai puternice. Fiecare zeu are un asemenea obiect, plasat într-o peşteră, obiect pe care jucătorul trebuie să-l obţină în timpul unui quest.

Mediile în care se desfăşoară jocul sunt suficient de variate pentru a-i conferi complexitatea necesară oricărui RPG care se respectă. Jucătorul va explora pustietăţi, păduri, râuri, mici sate şi temple, peşteri (locuite, se spune, de spirite de apă gigantice), munţi şi, în final, citadela lui Zanshin.

Multiplayerul va permite lupta între 35 de jucători într-o competiţie gen „king of the hill". Vor exista patru clanuri care luptă împotriva lui Dark Warlord, a celor şapte locotenenţi ai săi

Throne of Darkness, un posibil Diablo (II) killer

Pe lângă arme (magice sau nu), în *Throne of Darkness* există şi vrăji. Fiecare personaj are la dispoziţie un set de vrăji, care sunt aplicate cu ajutorul energiei magice (Ki), iar dacă vraja presupune şi folosirea unei arme, va creşte şi uzura acesteia din urmă. Vrăjile sunt împărţite în patru categorii majore: Apă (oferite de zeul Susano-no-mikoto), Foc (oferite de zeiţa Amaterasu-oo-mikami), Fulger (oferite de zeul Raiden) şi Pământ (oferite de zeul O-Kuni-nushi).

În afară de aceste clase „bazale", magul poate folosi încă de la început vrăji ca Healing sau Cure Posion, care există în afara fluxului energiei celor patru elemente. Vrăjile sunt obţinute în schimbul ofrandelor aduse zeilor. Pe măsură ce favorurile din partea zeilor cresc, vor fi primite tot mai multe vrăji. Nivelul magic maxim pe care îl poate atinge un personaj este 4, asta dacă jucătorul nu va găsi un aşa-numit „Primary Shrine Object", care permite prac-

şi a miilor de creaturi pe care le conduce, toate fiind controlabile de un jucător uman. Când Dark Warlord este îngenunchiat, învingătorul îi ia locul, pe care va trebui să-l apere.

Aşadar, acesta (şi mult mai mult de atât) va fi *Throne of Darkness*, un posibil *Diablo (II)* killer. Componenţa companiei **Click Entertainment**, cu mulţi japonezi şi foarte mulţi programatori şi artişti atestaţi universitar, promite un joc de calitate, care sper să depăşească limitele şi neajunsurile genului din care face parte. Aşteptăm o redefinire...

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Throne of Darkness
Gen:	RPG
Producător:	Click Entertainment
Distribuitor:	Sierra Studios
Procesor:	PII 400 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	NU
Multiplayer:	DA
Data apariţiei:	mai 2001

COMUNICAT

Începând cu acest număr, sistemul de notare s-a schimbat parțial (ovații, bucurie națională etc.). Ce înseamnă asta? În primul rând, trebuie să recunoașteți că e tare meseriaș noul design al căsuței tehnice. În al doilea rând, dacă priviți cu atenție, s-a întâmplat ceva la categoria **feeling**, care a pierdut puncte serioase, adică s-a devalorizat, de la 15 la doar 5 (dat fiind că noi, cei din redacția LEVEL, considerăm inoportună pedalarea excesivă pe latura „Ce reușit mi se pare MIE jocul ăsta", dat fiind că gusturile nu se discută și că ce îți place ție nu înseamnă neapărat că place și altora). În fine, partea de subiectivitate pură a notei s-a păstrat (așa cum se cuvine), pentru că **impresia** valorează în continuare 10 puncte, la care se adaugă mai sus menționatele 5 puncte de feeling. Schimbarea importantă în ce privește modul de calculare a notei a survenit în zonele **multiplayer** și **storyline**, care, sincer, nu erau prea clar definite până acum. Începând cu acest număr, lucrurile au căpătat un aspect de simplitate: dacă jocul cu pricina are și poveste și multiplayer, atunci ambele categorii vor primi note între 1 și 10. Dacă, dimpotrivă, jocul nu are multiplayer (*Undying*, *X-Tension* etc.), cele 10 puncte vor reveni secțiunii storyline, care astfel va fi cotată pe o scară de la 1 la 20. Asemănător, dacă jocul nu are storyline (simulatoarele sportive, de pildă), atunci cele zece puncte se vor duce la multiplayer, care va fi cotat astfel până la 20/20 de puncte. De ce aceste suplimentări? Pentru că se consideră că producătorul a mizat DOAR pe multiplayer sau pe storyline, în defavoarea celuilalt element (care, de altfel, nici nu era necesar - vezi *Grand Prix 3*, care cu siguranță nu are nevoie de poveste).

În „vila" tehnică, se remarcă o singură schimbare, care se referă la **accelerarea 3D**. Am considerat că nu este suficient să scrie „Da" în cazul în care jocul respectiv necesită accelerator grafic. Din cauza diversificării claselor de acceleratoare în funcție de memoria

Accelerare 3D:	minimum 8 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica:	18/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	05/05
Storyline:	19/20
Multiplayer	N/A
Impresie:	09/10

93%

disponibilă (4 - dacă mai are cineva, 8, 16, 32, 64 MB), am hotărât să trecem la accelerare 3D (unde este cazul) cantitatea minimă de memorie necesară rulării jocului respectiv. Dacă accelerarea 3D nu este necesară rulării jocului, va fi trecut N/A (Not Available), marcaj pe care îl veți întâlni și la secțiunile storyline și multiplayer, dacă sunt indisponibile pentru jocul respectiv.

Vă mulțumim pentru înțelegere, „tovarăși"!

Redacția LEVEL

<sfârșitul comunicatului foarte important pentru țară>

■ Câștigători ■ Câștigători ■ Câștigători ■ Câștigători ■ Câștigători ■ Câștigători ■ Câștigători ■

UBI SOFT ne-a comunicat câștigătorii celei de-a treia runde a Super-Tombolei THRUSTMASTER, organizată cu prilejul punerii în vânzare a celui de-al doilea joc din colecția „JOCURI FULL LA PREȚURI COOL", și anume *SPEED BUSTERS*. Din cei care au cumpărat jocul și au trimis talonul aflat în interiorul acestuia, au fost extrași următorii câștigători:

- MIRCEA TOMA din Arad - Volan cu pedale FERRARI 360 MODENA PRO
- IONUȚ ȘERBAN din Constanța - Joystick cu throttle TOP GUN AFTERBURNER
- GAGEA NICOLAE CRISTIAN - Gamepad cu Force Feedback FIRESTORM DUAL POWER

Pentru a intra în posesia premiilor, aceștia sunt rugați să contacteze firma Ubi Soft la telefon: 01-231.67.69

LEVEL

La tombola LEVEL și SONY au câștigat 5 jocuri *Um Jammer Lamy*: Claudiu Cobârzau (Cluj-Napoca), Grigore Alexandru (Constanța), Mariuța Mihai Dan (Săvinești), Popa Mihai Cristian (Ploiești), Dinu Cristian (București), iar cele 5 jocuri *Jackie Chan Stuntmaster* au fost câștigate de: Coman Răzvan (Ploiești), Coroi Bogdan (Cluj-Napoca), Filca Paul Dorin (Timișoara), Gănescu Andrei Corneliu (București), Bucă Ciprian (Bârlad)

Tot în luna martie, LEVEL împreună cu Best Distribution au organizat un CONCURS CU JOCURI BUDGET! Iată câștigătorii: Ciorică Mihnea (Alexandria) - *MOTO RACER*, Gheondea Constantin (București) - *NEED FOR SPEED II*, Dragomir Cătălin (Târgoviște) - *FIFA '99*, Pirici Nicolae Daniel (Rm. Vâlcea) - *DUNGEON KEEPER*, Duțu Andrei (Brăila) - *ROAD RASH*, Eftimie Andrei (Sighișoara) - *SIM CITY 2000*, Cudlici Adrian (Suceava) - *THEME PARK*, Dorobăț Manuel (Iași) - *POPULOUS*.

Ceasul Unbreakable oferit tot în numărul de Martie de către LEVEL împreună cu GlobCom Media și Champions Advertising Group este câștigat de Cosma Mihai (Alba-Iulia).

Pachetul Total Revolution The Complete Adventure oferit de LEVEL împreună cu UbiSoft România a fost câștigat de către Bodor Francisc (Carei).

Tombola LEVEL și Sony



Zece jocuri pentru PlayStation Tombi 2 își așteaptă câștigătorii.

1 Câte modele de mașini pune la dispoziție Hot Wheels Turbo Racing?
A) 49 B) 38 C) 40
Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și Sony

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

5/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			



Clive Barker's Undying

... sau de ce ar trebui să dormiți cu lumina aprinsă.

Adrenalina este, în general, pe placul tuturor... sărim cu bungee-ul, ne cățărăm pe munți și ne uităm la filme horror de cea mai proastă calitate (în care personajele principale se plimbă întotdeauna prin cotloane întunecate, deși au lanterne la îndemână). V-ați întrebat vreodată DE CE toate formele de entertainment (filme, jocuri etc.) abordează acest subiect ce pare inepuizabil? Explicația e simplă... Frica este cea mai simplă și mai „ieftină" metodă prin care poți obține emoții puternice din partea unei audiențe. La o adică, ce te costă să zici „BAU!"?

Best Seller

Combinația scriitor_de_mare_succes&joc mi s-a părut cel puțin binevenită până când am văzut (jucat, șters în patru ore) *Timeline*-ul lui Michael Crichton. Să îmi fie astfel cu iertare că nu am izbucnit în zbierete FANatice când am auzit că un anume domn Clive Barker (mare scriitor, cică) se implică într-un proiect produs de **Electronic Arts**.

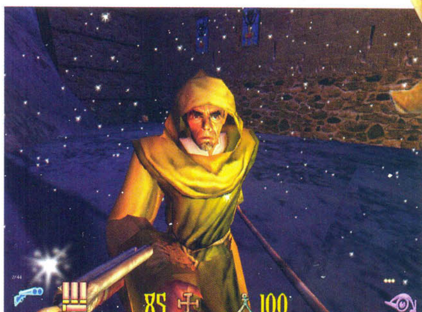
Clive Barker este însă un individ cel puțin interesant, un englez get-beget și un foarte talentat scriitor... de cărți horror. Principala diferență dintre Barker și Michael Crichton (și principalul motiv pentru care *Undying* mi s-a părut mult mai promițător decât *Timeline*) este aceea că, în timp ce Crichton a văzut în sus-numitul joc doar o extensie lipsită de importanță a unuia dintre best-seller-urile sale, Barker a avut curajul să se implice puternic în acest proiect și, mai mult decât atât, a tratat acest joc cu aceeași seriozitate și profesionalism cu care abordează fiecare dintre cărțile sale. Cel care l-a implicat în acest proiect pe Clive Barker este Steven Spielberg în persoană, marele boss de la **DreamWorks Interactive**, care a considerat că Barker este omul potrivit pentru a ridica jocul desupra unui banal horror FPS.

Recunosc că nu am citit până acuma nimic din ce a publicat Clive Barker, dar după ce am jucat și terminat *Undying* mi-am propus să pun mâna pe o carte semnată Clive Barker cu prima ocazie. Probabil, foarte puțini dintre voi au auzit de H.P. Lovecraft și cu siguranță și mai puțini au citit vreo nuvelă de a sa. Motivul pentru care aduc aici aminte de el este acela că întreaga poveste din *Undying* are un iz Lovecraftian care te va face să joci jocul numai cu lumina aprinsă și inima cât un purice. Ceea ce este comun poveștii create de Barker pentru





Dar deschideți poarta, turcii mă-nconjoară!



Hei, șefu'! Ai să-mi schimbi 10 vezișori?



Mda, mda... de aici se vede mai bine, mda... cred că e o problemă cu bujiile!



Ooops! Nu mai au aderenţă adidaşii ăştia!

Undying şi nuvele lui Lovecraft este o combinaţie de normalitate şi groază ce produce o atmosferă terifiantă şi îţi dă un sentiment de realitate înspăimântător (ştiţi voi, ceva de genul „ţi s-ar putea întâmpla şi ţie").



Original, eroul din *Undying* trebuia să fie un individ cu alură a la Schwarzenegger, plin de muşchi şi tatuaje, purtând numele de Baronul Magnus Magnussen (sau ceva de genul, nu am reţinut bine numele), dar primul lucru pe care l-a făcut Barker a fost să creeze un cu totul alt caracter, mai uman şi, implicit, mai veridic (cu care jucătorii se pot identifica mai uşor). Acţiunea jocului se petrece în Irlanda anului 1923 şi îl are în centru pe Patrick Galloway care, întors acasă după Primul Război Mondial, se decide să îşi dedice timpul cercetării cazurilor mai mult sau mai puţin paranormale. Patrick primeşte într-o zi o ciudată scrisoare de la un vechi camarad de arme care îi cere ajutorul în elucidarea unui mister ce planează desupra familiei sale.

Ce m-ai speriat!

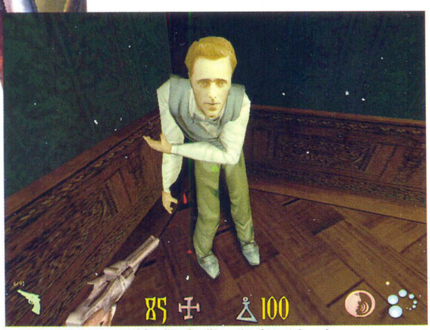
... şi te trezeşti astfel într-un conac în cel mai pur stil irlandez, urmărit de voci ciudate şi zbierete animalice, un conac prea mare pentru puţinii servitori ce deretică prin el, o casă în care nimeni nu te aude dacă strigi după ajutor.

Îţi revezi vechiul prieten care te pune în temă cu povestea terifiantă a familiei, o poveste plină de secrete care mai de care mai înfricoşătoare.

Începutul jocului este cel puţin haotic. Bine, am ajuns la prietenul meu, mi-a povestit el ce şi cum dar totuşi, ce trebuie să fac?! Te trezeşti astfel, vrând-nevrând, cutreierând prin înfricoşătoarea casă, începând, încetul cu încetul, să descoperi adevărata complexitate a situaţiei. Practic, nu mai ai timp să îţi pui prea multe întrebări în legătură cu rostul tău în această lume (nebună, nebună) pentru că vei fi mult prea preocupat să te sperii din cinci în cinci minute.

Undying nu e deloc recomandat copiilor mai influenţabili sau cardiacilor pentru că, spre deosebire de alte jocuri de acelaşi gen, în *Undying* nu ai timp să respiri, fiecare moment este trăit la intensitate maximă, fiecare cameră, fiecare colţ este abordat cu inima cât un purece şi cu o mână pe butonul de „Shut Down". Primele ore de jucat *Undying* sunt absolut terifiante, eu unul m-am ridicat din faţa calculatorului după o oră tremurând şi cerând cu o voce stinsă „încă o ceaşcă de cafea... vă rog". Se observă clar în fiecare moment al jocului influenţa unui profesionist în ale groazei (aka Barker) ... cotloane întunecate luminate doar din când în când de lumina fadă a unui fulger, creaturi ciudate care sar pe tine în cele mai neaşteptate momente, uşi care trosnesc, oameni care ţipă... tot, dar absolut tot şi-a găsit un loc în *Undying*.

În *Undying* am întâlnit cele mai bine realizate creaturi dintr-un joc horror. Pe lângă pleiada de târâtoare, zburătoare şi zombie zmintiţi, în *Undying* există o creatură ce cred că reprezintă însăşi esenţa groazei... The Howlers. Un pic mai mari decât un câine, dar dotaţi cu nişte gheare mai ascuţite decât briceagul „şuţului" de la colţ, howlerii atacă în grup, pe neaşteptate şi cu o rapiditate înfricoşătoare. Partea



Individul ăsta e mai înspăimântător decât tot jocul.



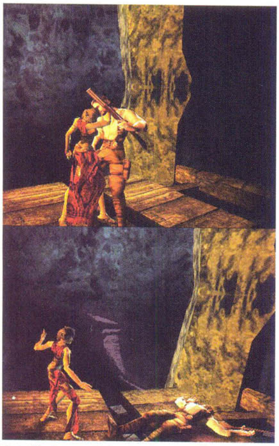
Arhitectura... demenţială!

cea mai terifiantă este că... îi auzi. Îi auzi urlând de la două camere distanță și intri în panică: de unde or să mă atace, câți sunt, am destule gloanțe? Mai mult decât atâta, în *Undying* modul în care „primești" loviturile diferențiază jocul de oricare altul de aceeași factură.

Știți cum e în alte FPS-uri, chiar dacă te lovește cineva cu o rachetă tot nemișcat rămâi, îți ia 90% din sănătate dar tu tot drept ca o stâncă rămâi.

Ei bine, în jocul de față, dacă ești lovit apăi îți dai seama, camera se învârte haotic și îți trebuie câteva momente să te reorientezi... este atât de real încât îți vine să icnești la fiecare lovitură încasată.

Pentru a reuși să treci cu bine prin toate întâlnirile cu diverșii inamici din joc ai nevoie de arme, nu? Iar *Undying* nu duce lipsă de idei la acest capitol. Ai la dispoziție nu una, ci două arme în același moment... armele „convenționale" (puști, pistoale, coktail-uri molotov etc.) și



Un sărut... mortal

magii (una mai dementă decât cealaltă). Țin să amintesc aici una dintre cele mai interesante și originale arme pe care le-am întâlnit până acuma în vreun joc.

Este vorba despre Tibetan War Cannon, un fel de cap de dragon ale cărui „proiectile" au avantajul de a încetini inamicii. Dar nu despre asta e vorba, War Cannon-ul este singura armă de până acuma ce are personalitate. Nu, nu ați citit greșit, arma asta reușește câteodată se te sperie mai mult decât orice inamic dubios, dragonul cu pricina pufăind și mârâind în cele mai neindicate momente și, credeți-mă, nu e deloc plăcut să te trezești în mijlocul unui coridor întunecat că arma ta începe dintr-o dată să prindă viață.



Cum? Ce zici? Nu te aud!

Auzi?

Clive Barker's Undying are la bază mult licențiatul engine de *Unreal*, la care s-au adus desigur câteva modificări. Jocul arată într-adevăr bine, dar asta nu se datorează în totalitatea engine-ului pe care este construit ci și arhitecturii nivelelor care este unul dintre punctele forte ale jocului. Stilul gotic ce domină în joc este excelent folosit... catedrale în ruine, mănăstiri bântuite, castele întunecate... chiar îmi aduce un pic aminte de *Thief*, dar efectul este mult mai înspăimântător.

Însă cel mai important aport la stabilirea unei atmosfere de groază îl aduce cu siguranță sunetul... Mai înspăimântător decât orice creatură, decât orice casă bântuită, sunetul din *Undying* este unul dintre cele mai bine realizate din câte mi s-a dat să aud. Uși scârțâind, pași în întuneric, șoapte venind de... undeva, zbieretele animalelor, tot ceea ce înseamnă sunet în *Undying* transformă jocul într-o experiență mult mai reală, tangibilă și înfricoșătoare.

Muzica este subtilă și tensionată, molcomă și neliniștitoare, rapidă și terifiantă exact când trebuie și cât trebuie.

Cel care s-a ocupat de realizarea muzicii în *Undying* este Bill Brown, un important compozitor pe la ei, cu ani de experiență în spate, cu zeci de soundtrack-uri realizate pentru jocuri și filme (el este cel ce semnează coloana sonoră a filmului „Any Given Sunday" de Oliver Stone) așa că nu este de mirare că muzica din *Undying* este o adevărată bijuterie.

Ce mai e de spus

Multiplayer-ul din *Undying* este sublim dar lipsește cu desăvârșire, și nu pot spune că asta mă deranjează prea mult. *Clive Barker's Undying* este un joc în care povestea este cea care atrage jucătorul, așa că nu cred că introducerea modului multiplayer ar fi fost tocmai recomandată... nu de alta, dar fără poveste nu ar mai fi avut farmec.

Jocul este, din păcate, unul destul de scurt, dar ceea ce pierde prin puținele ore de joc câștigă prin emoțiile puternice prin care te face să treci.

Însă cel mai mare minus al jocului nu este lipsa modului multiplayer sau perioada scurtă de joc, ci modul în care reușește să dezamăgească chiar la sfârșit.

Ultimul Realm în care îți vei purta pașii (Eternal Autumn) nu mai este deloc unul înspăimântător ci doar banal, jocul transformându-se într-un FPS de duzină.

De asemenea, sfârșitul jocului este cel puțin dezamăgitor: un boss de final absolut penibil (spre deosebire de toți ceilalți întâlniți de-a lungul jocului) și un epilog cel puțin banal. Dar asta este, nimic (sau nimeni) nu este perfect (din păcate).

Una peste alta, jocul este o bijuterie... mai neșlefuită ici și colo dar tot o bijuterie de valoare. Dacă vrei să te sperii, și vreau să spun SĂ TE SPERII, *Undying* este jocul pentru tine. Dacă vrei un FPS bun, în care momentele clasice de groază alternează cu momentele de genialitate (sunt destule în joc), atunci trebuie neapărat să încerci *Undying*.

Concluzie... m-a speriat, m-a făcut să îmi fie iarăși frică de întuneric, m-a impresionat... ce mai, mi-a plăcut la nebunie!

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Clive Barker's Undying
Gen:	Horror FPS
Producător:	DreamWorks Interactive
Distribuitor:	Electronic Arts
Ofertant:	Best Distribution tel.: 01-3455505
Procesor:	PII 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minimum 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	18/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	05/05
Storyline:	19/20
Multiplayer	N/A
Impresie:	09/10

93%



Dincolo de „Dincolo de frontieră" este ceva...

Veți spune că am cam întârziat cu review-ul la această urmare a deja celebrului *X-Beyond The Frontier*, pe care îl anunțasem cu vreo două luni în urmă. Dar, ce să-i faci, întocmai precum predecesorul său (și ca predecesorul acestuia, *Elite*), și *X-Tension* este ditamai jocul, cu o grămadă de sisteme stelare și galaxii, în care nu știi ce va să se întâmple la un moment dat, iar tu o să ratezi a scrie lucrul respectiv în review, pentru că nu ai jucat suficient de mult *X-Tension*.

Supliment la interfață

Dacă era ceva care mă enerva peste măsură la *X-BTF*, era lipsa unor hărți care să te ajute cu adevărat la orientarea în spațiul cosmic. Efectiv, nu știai pe unde naiba trebuie să o iei ca să ajungi într-un anumit sistem, și singura modalitate cât de cât utilă de a descoperi acest lucru era să-ți consulți jurnalul de bord ca să vezi cam pe unde ai zburat ca să ajungi în locul respectiv – metodă extrem de greoaie și incomodă.

De data aceasta, vei avea acces la hărți complete și explicite ale galaxiilor și sistemelor stelare pe care le-ai explorat. Ba, mai mult chiar, despre sistemele în care ți-ai instalat sateliți, vei putea afla date „la zi".

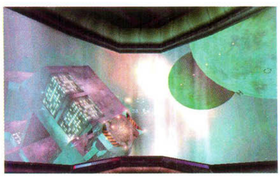
Sateliții, iată o găselniță minunată pentru cei dornici de a face comerț, și a-l face cu cap. Ceea ce am reproșat violent în review-ul meu la *X-BTF*, și anume posibilitatea de a-ți crea un gigant comercial și industrial, dar imposibilitatea de a-l controla eficace, iată că s-a reparat într-o bună măsură în *X-Tension*. Îți cumperi sau îți produci sateliți, îi plasezi în sistemele în care ai interese economice, și astfel vei putea să-ți controlezi de la distanță întreaga flotă de nave comerciale sau de război, dar și uzinele pe care le-ai răspândit prin Univers.



Soldați, vă ordon ...

V-aș ordona eu, da' nu prea multe, că nu prea am ordine la dispoziție. În X-Tension se poate comanda navelor proprii, aflate în subordine. Dar aceste comenzi sunt foarte simple, dându-ți posibilitatea de a indica navei selectate o destinație (de pe harta de sistem sau chiar cea galactică!), de a-i stabili un nou sistem de bază, sau de a-i indica ce ținte să abordeze într-o eventuală luptă.

Da, există un aspect tactic al jocului, dar relația ce se stabilește între tine și o flotă ce poate



ajunge la câteva zeci de nave proprii este una de „aripă". Adică, navele tale îți devin wingman-i, cărora le poți da indicații asupra țintelor. Sau le poți cere să te apere. Nu există posibilitatea de a-i grupa în flotile, și de a da comenzi mai complexe acestora, cum ar fi stabilirea unor way-point-uri pentru manevre de învăluire.

Este drept că nici nu ai nevoie de cine știe ce comenzi de subtilitate în lupte, dacă iei în considerare lipsa de finețe a oponenților AI. Dacă ai armele suficient de puternice, un AI singuratic știe doar să fugă, arătându-și fundul devenit victimă sigură. Probleme apar numai atunci când navele inamice sunt într-un număr mai mare, pentru că poți fi sigur că vor fi tot timpul câteva care vor tuna din lasere către spatele tău. Și cam atât, fără mari manevre și finețuri de pilotaj. În lupta cu numărul, nu și subtilitatea oponenților, ceea ce îți trebuie este o grămadă de nave proprii, cărora să le spui doar atât: „Tu îl iei pe ăla, tu pe ăla, tu pe ălălalt, hai băieți, cu urrrraaaaaa înainte!" Simplu. Dar, oricum, mult mai mult decât în *X-BTF*.

Mică șmecherie

De dragul ramelor frumoase ale ochelarilor lui Mike, vă voi spune despre un lucru care l-a încântat teribil pe colegul meu. Se poate ieși din nave, îmbrăcat într-un costum spațial. În care, observația lui Mike, ți se reflectă fața în suprafața (rimă, nene!) interioară a vizorului căștii. Frumos amănunt, cei de la **Egosoft** sunt băieți cu imaginație... Dar, pe de altă parte, chestia cu ieșitul din navă are chiar o aplicație practică.

La începutul jocului primești un Argon Buster, o navă militară, excelentă pentru exersarea unei atitudini belicoase, dar ineficientă pentru umplerea buzunarelor. Dacă vrei dintr-un don Quijote să devii un don Quijotenstein, cel mai bine este să-ți vinzi frumusețe de navă militară, și să-ți cumperi un Argon Lifter, navă de transport cu mare capacitate de stocare a încărcăturii. Pe care să-l echipezi cu tot ce trebuie, din banii rămași. Din câteva drumuri cu cargo bay-ul plin, vei scoate destule credite cât să îți cumperi și o navă militară bună, dar mai ales fabrici și uzine pe care să le presari în spațiu, unde simți că dă profitul năvală spre punga ta.

Pentru manevra asta, însă, va trebui să ieși din navă, apoi să îi comanzi acesteia să se ducă la un Shipyard. Îmbrăcat în costumul spațial intri și tu în Shipyard, și vei vedea că poți să-ți vinzi nava...

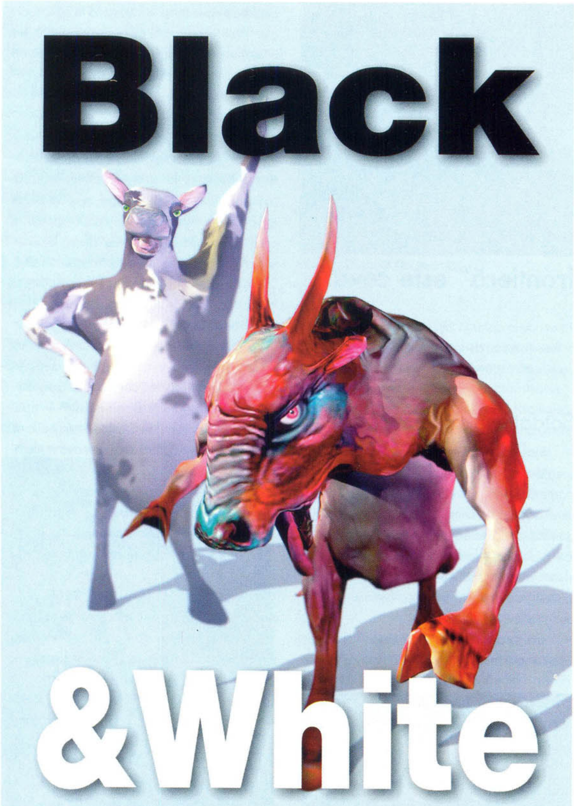
Chiar dacă la capitolul storyline, *X-Tension* excelează prin aceea că nu îl are, acest lucru nu este neapărat un dezavantaj, deoarece există gameri care preferă jocurile cu final deschis. Mai ales că îmbunătățirile aduse față de *X – Beyond The Frontier* sunt multe, și de mare utilitate. Pentru iubitorii genului, *X-Tension* este o surpriză plăcută, care pare să promită dezvoltări ulterioare ale universului X, lucru demonstrat și de strădunța celor de la **Egosoft** de a aduce versiuni tot mai complete și mai bune ale jocului (trecut deja de ver. 2.0).

Marius Ghinea

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	X-Tension
Gen:	Elite
Producător:	Egosoft
Distribuitor:	THQ
Procesor:	Pentium 200 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	18/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	04/05
Storyline	15/20
Impresie:	09/10

86%



Află cine ești cu adevărat!

Argh!!! E deja dimineață? Mi se închid pleoapele de somn... cred că o să mă duc să mă spăl cu un pic de apă pe față după care ies și eu în oraș. Stai numai o clipă să mă întind!!! Ah... ce bine e!

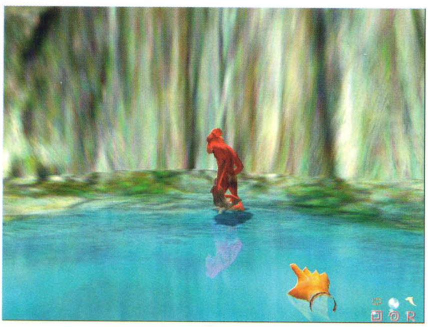
Uite-mi zarurile... nu am reușit până acum să dau nici un 6-6 (deși, dacă mă gândesc bine, nici nu știu ce e aia 6-6... știu doar că îmi place să le rostogolesc de colo până colo). Iarba e încă udă sub tălpile mele, cred că a plouat aseară, am auzit niște tunete îngrozitoare, dar poate a fost iarăși urâtul ăla de Nemesis... îi place să-l necăjească pe Stăpân (The Master, Mâna... sau „steluța aia!" cum obișnuiesc eu să glumesc cu sătenii). Ok, ce să fac azi... ce să fac? Cred că o să încep ziua cu o plimbare până pe malul apei, mai prind și eu niște pești. O să mă duc după aia până la grădiniță, mă mai joc cu copii... îi mai ajut pe oamenii ăștia la muncile câmpului și după aia mă duc iarăși în explorare. Am văzut în '''' depărtare un sat tare frumușel, mă întreb dacă pe oamenii ăia am voie să-i mănânc sau nu... uf, și Stăpânul ăsta! nu îmi acordă pic de atenție azi... ia să zbier la el.... ah! nu merge... ia stai, uite-l pe ăla micu' cum fuge spre grădiniță (un rânjet sadic îmi apare în colțul gurii). Întotdeauna m-am întrebat ce gust au ăștia micii... ia, vino tu încoace! Nu mai țipa că oricum Ăla nu te aude... haha, râzi, nu? Un hamburger care râde, îmi place ideea... HAP! *From now on your Creature will eat that sort of thing more*... ce mă stresează moșul ăla... TACI CĂ POATE TE AUDE! Auleo! Vine! Nici o problemă, o să abordez zâmbetul ăla al meu ucigaș și poate că o să-i treacă... AU! De ce dai?! AU!!! Gata, nu mai fac... PROMIT!!!

GuguMumu

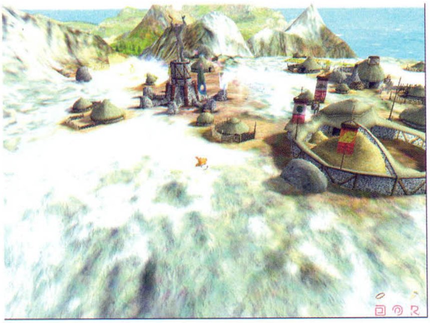
... vă rog, numai o clipă. Să salvez jocul și revin imediat... *se aude sunetul produs de apăsarea bezmetică a câtorva taste, mouse-ul se târăște pe mouse-pad... încă un clic... „A 'reaku de maimuță, îți place să mănânci copii, eh?! Las' că vezi tu"... mouse-ul se mișcă rapid pe birou... stânga-dreapta, stânga-dreapta... „Da, desigur... plângi acum... BAD MONKEY, BAD MONKEY!!!"... clic, clic...*

Gata, am rezolvat. Se apucase nesimțitul ăsta de GuguMumu să mănânce un copilaș... cât de prostuț e câteodată, ah!

Să discutăm dar despre *Black&White*,









jocul pe care l-am așteptat cu sufletul la gură timp de 3 ani (și nu numai eu, ci și majoritatea gamerilor). Am scris mai demult un „mic" preview la acest joc și chiar în momentul ăsta îl recitesc... e distractiv, să știți! În cazul în care nu ați citit acel preview sau, cine știe, ați stat ascunși într-o mănstire atonistă în ultimii ani, permiteți-mi să vă introduc pentru început în lumea Alb și Negru... err... *Black&White.*

Totul a început acum câțiva ani, când Peter Molineaux, după ce în prealabil părăsise **Bullfrog**-ul și își înființase propria firmă **Lionhead**, între o brioșă și o cafea o găsește pe „Evrika!" în timpul unui episod din „La limita imposibilului".

A doua zi, toată echipa **Lionhead** era în fierbere... ideea lui Molineaux umpluse deja două foi A4, lumea începea să înțeleagă ce vrea „șeful" de la ei. Pe scurt, era vorba de un God game (genul creat de Molineaux) care oferea o liberatate de acțiune nemaivăzută până acum. Pentru că, dacă ești Zeu, ești Zeu... poți să faci ce te doare pe tine capul... ia copacii ăia și mută-i dincolo... satul ăla te enervează? Redu-l la o grămadă fumegândă de scrum. Mai mult decât atât, jocul introducea conceptul de Creatură... o vietate (aleasă de tine) pe care o vei putea forma așa cum vrei tu. Rea, blândă, sadică, miloasă... creatura ta va învăța de la tine până când își va dobândi o anumită autonomie (adică va începe să ia anumite decizii de una singură). Sună interesant, nu? Chiar mai mult decât atâta, sună de-a dreptul fascinant! Gamerii din toată lumea un început încetul cu încetul să se intereseze din ce în ce mai mult de proiectul celor de la **Lionhead** (de unde a rezultat hype-ul acela extraordinar).

Într-un sfârșit am reușit și noi să punem mâna pe joc... instalăm cu mâna tremurândă, schimbăm niște setări și îi dăm drumul...

O familie (mama, tata și copilul lor) se plimbă liniștiți pe malul mării... „I love you mom!", „I love you dad!", „I love you honey!"... toată lumea e fericită. Cumva, copilul reușește să scape de sub atenția părinților și începe să se joace în mare... niște rechini fioroși își fac apariția pentru cina de seară, părinții intră în panică, îngenunchează și cer ajutorul cuiva... cui?

E nevoie de ajutor? Striga cineva după o intervenție divină? Se naște un zeu... Tu. Salvezi copilul și ești invitat să ai grijă în continuare de sătucul lor... Să-i omor pe toți sau să am grijă de ei? De acuma depinde doar de tine...

Thy Lord

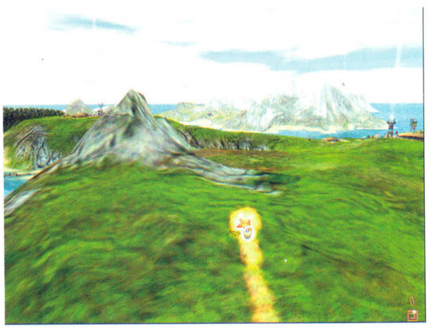
Totul să depindă de tine?... Să simți puterea cum crește în tine?... Să o simți cum dă pe afară?... Să deții controlul absolut?... Să fii zeu?... Cu mic cu mare măcar așa un pic, chiar dacă nu ne place să recunoaștem, ne-am dorit să fim Stăpânul Atotputernic, să distrugem barierele cotidianului și să învingem destinul. Dar când, pentru prima dată, avem această putere la vârful arătătorului, la butonul mouse-ului, pur și simplu rămânem înmărmuriți neștiind ce să facem cu ea. Iar când responsabilitățile ce ne revin prin contract odată cu această forță încep să ne copleșească, haosul și panica sunt la un pas de a se instala. Cam aceasta a fost senzația pe care am trăit-o la câteva minute după ce am pornit jocul.

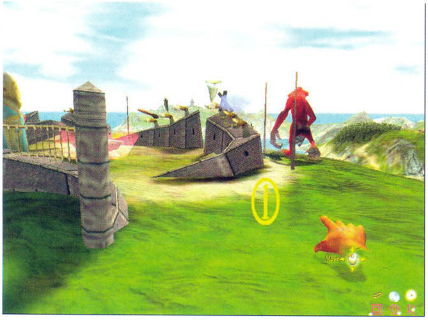
Noroc cu acel tutorial care ne ajută să învățăm rapid și fără prea mare efort elementele de bază ale jocului, plus câteva mici trucuri pe ici pe colo, singura lui hibă fiind faptul că nu poate fi „sărit".

Încă din primele momente ale scufundării mele în lumea *Black & White* am rămas înmărmurit, știu că jocul a fost super-lăudat cu mult timp înainte de apariție (la fel cum s-a întâmplat și în revista noastră), dar ceea ce am văzut pur și simplu m-a uimit. Nu am putut să cred că poți avea atât de multă libertate de mișcare într-un joc. Pur și simplu tu decizi totul: Ce? Cum? Unde? Când? La fel cum și eu decid acum că e momentul să las exaltarea deoparte și să încep să prezint odată jocul ăsta.

Și să începem cu începutul...









Decorurile...

Acceptând invitația oferită de tânăra familie de a oblădui și duce spre calea luminării întregul sătuc, i-am urmat pe aceștia spre cătun. Ochii mei, încă neobișnuiți cu minunățiile acestei lumi, nu mai reușeau să se desprindă de pe formele minunate pe care viața, Esența, le-a creat. Munți înzăpeziți cu crestele în nori unde numai vulturii se încumetă, mări întinse pline de pești spre deliciul pescărușilor ce se avântă spre adâncuri (de altfel suntem pe o insulă), pășuni mănoase pe care se plimbă turme de ierbivore și nelipsitele carnivore care pândesc din iarba înaltă a stepei, codrii întunecați unde nimeni nu are curaj să se aventureze. Zumzetul licuricilor, ciripitul păsărelelor, mugetul vacilor sau răgetul leului sunt singurele care sparg liniștea acestui mic paradis. Eh... și vocea disperată a familie care mă strigă. Călcându-le pe urme, traversez un canion flancat de palmieri exotici ce se unduie sub adierea călduță a vânturilor tropicale și în sfârșit în vale se vede satul alături de templul pe care locuitorii deja mi-l construiau. Ce paradis 3D!

Personajele

Păi, primul și cel mai important ar fi The Mighty God, adică tu, personalizat de un simbol sclipitor care se plimbă cu viteză pe cerul senin al insulei (norocul nostru că oamenii nu aflaseră încă de OZN-uri). Și să nu uit, de o mână puternică, cu care să-ți îndrumi supușii, să te „târăști" prin lume dintr-un loc în altul, cu care să binecuvântezi sau să pedepsești în funcție de caracterul și personalitatea ta, cu care să te distrezi atunci când vrei...

Conștiințele, cea rea venită sub forma unui drăcușor roșu și cam rotofei, dar plin de sarcasm răutăcios, și cea bună reprezentată de un moșulică alb în barbă și puțin cocoșat. Aceștia te vor urma pe tot parcursul destinului tău, îndeplinind mai multe funcții printre care și acelea de sfetnici și mesageri.

Creatura este poate cel mai drăguț, atractiv și interesant personaj. Este cel care cu certitudine se va afla mereu în centrul atenției de la primii pași, până la maturitatea deplină. Mutra lui poznașă, privirea pe sub gene pe care o aruncă atunci când simte că e vinovat, micile gafe pe care le face ca orice învățăcel, plăcerea de a-l vedea realizând primele lui vrăji sau fapte bune, primi pași, primul dans, prima dragoste... Uh! Că deja m-a luat valul.

Credincioșii - personaj colectiv dacă eram acum în fața unui domn profesor de limba și literatura română. Omuleții aceia mici care alear'gă toată ziulica, nemaivăzându-și capul de treburi, dar care reușesc totuși să-și fure câteva momente din viață pentru a-ți da onorul, sunt cei cu care ne vom juca, sunt cei al căror destin îl vom trasa.

I se spunea... Ză Creature!

Cam pe la începutul jocului vi se cere să rezolvați un quest ce vă va permite să vă alegeți o Creatură... Bucuros nevoie mare, te grăbești să rezolvi quest-ul și să îți iei în primire, în sfârșit!, odrasla. Pentru început vei avea de ales între 3 Creaturi (pe care le vei putea schimba de-a lungul jocului prin rezolvarea unor quest-uri special): o vacă („the noble cow", zic ei... hehe), o maimuță (cea mai inteligentă dintre toate 3) și un mic tigru (solid, bătăios, puternic). Nu contează până la urmă pe care o alegi (Mitza a ales maimuta, iar Claudiu tigrul) pentru că diferențele dintre cele 3 creaturi se estompează de-a lungul anilor.

Ei, și te trezești la final cu creatura de mână... ce să faci? În primul rând, la început, „avatarul" ăsta al tău e, scuzați expresia, prost ca noaptea, și asta s-ar putea să îi deranjeze pe câțiva. Să vă explic... Creatura este ca un copil mic, pe care trebuie să îl ții tot timpul de mână și să îl înveți ce are voie să facă și ce nu. Și nu sunt puțini cei care nu ar putea avea grijă nici măcar de un câine și pentru care îngrijirea unei






Lupte titanice
într-un decor
paradisiac.
Claude vs
GuguMumu

Hype

- o modalitate de a face ca ceva sau cineva să pară foarte important sau interesant prin atragerea masivă a atenției publice;
- a da senzația că ceva sau cineva este mai important sau mai interesant decât este în realitate.

Se poate spune că Black&White a fost un joc over-hyped. Ce înseamnă asta? Înseamnă că, de-a lungul celor 3 ani în care a fost în producție, Black&White a fost tot timpul în centrul atenției și nu oricum... nu există revistă (on-line sau paper-style) care să nu fi scris ceva despre el, nu există site de jocuri care să nu fi amintit de acest joc, au existat o groază de articole care l-au lăudat, l-au super-lăudat, i-au acordat dinainte titlul de „Cel mai bun joc al tuturor timpurilor", au răspândit mici „legende" despre joc („să vedeți ce o să mai puteți face...")... mă rog, înțelegeți ce vreau să spun.

Toate bune și frumoase, însă exista de la început un fel de reținere față de acest gen de publicitate (mai mult voluntară)... Daikatana. Jocul care l-a „îngropat" pe John Romero a avut cam aceeași traiectorie ca și Black&White. Creat de unul dintre cei mai apreciați designeri la ora aceea, amânat și reamânat, un joc ce promitea enorm, deși nu se știau prea multe despre el... oricât de mult ai fi încercat, nu puteai să nu faci o oarecare legătură între cele două jocuri.

Ok, Daikatana a fost lansat până la urmă... dezamăgire cruntă, huidiueli masive din partea gamerilor. Black&White tocmai a fost lansat (la momentul scrierii articolului, jocul avea o săptămână de „viață")... se aud huiduieli în fundal, zbierete de apreciere de undeva din stânga spate și o tăcere suspectă din mijlocul mulțimii.

Am așteptat acest joc timp de 3 ani... 3, trei, tres, three... TREI ANI! A meritat? Mai mult ca sigur... dar nu pentru toată lumea. Acaparând atâta atenție, acumulând atâta hype, stârnind emoții atât de puternice, era de așteptat ca jocul să dezamăgească pe câțiva (la o adică, au fost destui cei care l-au așteptat cu sufletul la gură și nici nu știau de ce)... plus că jocul este unul foarte original, iar originalitatea va pune tot timpul probleme, pentru că lucrurile noi sunt mai tot timpul neînțelese și marginalizate de majoritatea oamenilor. E problema lor până la urmă, dar nu mă pot abține să nu observ că, dacă exista mai puțin hype, dacă jocul era păstrat mai în „umbră" (mă rog, nu știu dacă s-ar fi putut așa ceva) Black&White ar fi ieșit acum la rampă cu surle și trâmbițe... dar aici intervine strategia de piață&co.

Ceea ce am învățat eu din experiența asta e să nu mai fac greșeala să mai aștept un joc chiar în halul ăsta... nu se merită. Nu îmi pare însă rău de cei care au fost crunt dezamăgiți de Black&White... dacă nu e pe placul lor, asta e, se mai întâmplă, nu le-a garantat nimeni niciodată că jocul îi va uimi până la lacrimi... că așa au crezut ei, asta e treaba lor. Sorry boys!

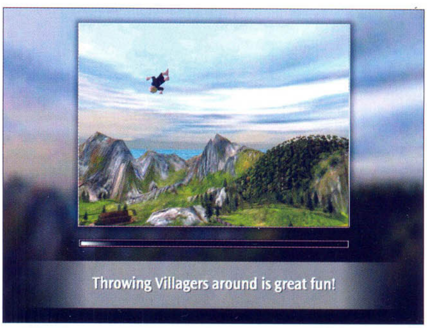
Creaturi ar fi un lucru extrem de solicitant și frustrant. Dacă nu vă descurcați vă recomand să cereți ajutorul prietenei, surorii sau mamei, care au până la urmă un instinct matern MULT mai dezvoltat decât al unui gamer de 12 ani care visează noaptea la Lara Croft și fraguri... multe!

S-a discutat mult despre AI cu care vor fi dotate Creaturile... s-a zis în nenumărate rânduri că va fi cel mai avansat până la ora actuală... și au dreptate. Adică, este pentru prima oară când văd ca un AI să reușească să se ocupe de situații complexe (de exemplu am „reușit" să îi dau foc la Creatură, din greșeală, cu un fireball aruncat greșit, iar Creatura, în loc să mă aștepte pe mine să o ajut, și-a cast-at singură o magie de ploaie deasupra ei... recunoașteți că nu vedeți așa ceva în jocurile de zi cu zi) sau să învețe atât de la tine cât și din propriile-i greșeli. Aș putea să compar ca inteligență, deși e încă destul de deplasat, Creatura cu un câine. Adică, atât Creatura din *Black&White* cât și un câine își bazează procesul de învățare pe „îndrumările" stăpânului (procesul pedeapsă/recompensă). Și cum pe cățeaua mea nu o mai pot dresa (e deja bătrână, leneșă și grasă) 'm-am concentrat asupra noii mele „achiziții".

Dacă reușești să treci cu brio peste primii pași de bebeluș ai Creaturii, poți fi sigur că vei fi acaparat în totalitate de aceasta. După câteva ore de jucat *Black&White* prin redacție se auzeau deja zbierete de bucurie, hohote de râs și exclamații de surprindere „emanate" de fericiții posesori ai unei copii a jocului. „Hai să vezi ce a mai făcut!", „Da ai văzut asta?!", „Bă, ce tare e!!!"... și inevitabilul „Da, da, da... cine e cel/cea mai bun/bună tigrișor/maimuțică !!! Da, da..." (spuse pe o voce joasă și plină de iubire filială)... ei, da! Admitem că ne-am atașat groznic de mult de animăluțele noastre. E cea mai mare plăcere să o vezi cum se plimbă prin sat, se mai joacă cu oamenii și dacă mai și reușește să învețe o nouă magie, să vezi atunci cum începi să te bucuri ca un copil.

Dacă tot nu v-am convins, țin să vă spun doar atât... mi-e groază de ziua în care va trebui să șterg jocul de pe hard... ștergând acele insignificante fișiere m-aș simți ca ultimul criminal... nu! niciodată! măcar voi ține, pentru vre-

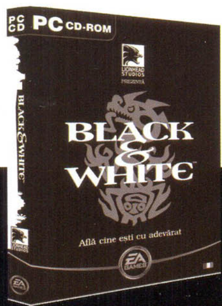




Throwing Villagers around is great fun!

Joc distribuit de Best Distribution SRL tel. 01-345.55.05/06/07 e-mail: info@bestcomputers.ro

DU-TE LA BISERICĂ



... și nu uita să cumperi Black & White, cel mai așteptat joc. Nu există altul ca el ! Este o lume în care tu ești dumnezeu și fiece decizie a ta va avea o consecință. Poate vei crea o lume perfectă, plină de frumusețe și armonie. Totul depinde numai de tine. După un timp, s-ar putea să constați că nu ești un dumnezeu atât de bun...

www.white.ea.com

www.black.ea.com

DU-TE LA CAZINO

... și nu uita să-ți faci rost de Black & White, cel mai așteptat joc. Nu există altul ca el ! Este o lume în care tu ești dumnezeu și fiece acțiune a ta va naște o reacție. Poate vei crea o lume în care să domnească întunericul și disperarea. Totul depinde numai de tine. După un timp, s-ar putea să realizezi că nu ești un dumnezeu chiar atât de rău pe cât ai vrea...

Află cine ești cu adevărat

LIONHEAD STUDIOS

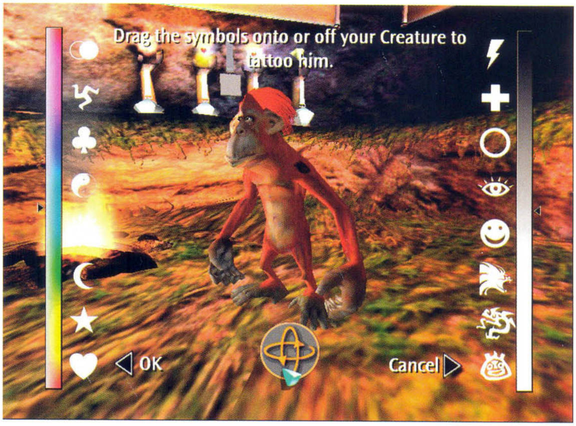
muri mai bune, fişierele în care este salvată Creatura... Auzi la ei, să mă lipsească de odrasla mea!

... şi action

Eram decişi, la începutul acestui articol, să vă prezentăm jocul până în cel mai mic detaliu, oricât de multe pagini am fi avut nevoie pentru acestea. Pe parcurs însă am realizat că nu ne-ar fi suficient nici dacă am aloca toate cele 80 de pagini ale revistei. Iar pe deasupra v-am fi răpit vouă plăcerea de a descoperi singuri surprizele oferite de *Black & White*.

Jocul este un amalgam de genuri în care acţiunea se concentrează pe trei planuri: creşterea şi educarea creaturii (un fel de Tamagochi), îngrijirea şi dezvoltarea tribului propriu (un fel de *Settlers*) şi eliminarea adversarului (categorie în care intră orice RTS). Pe lângă acestea, mai avem mici elemente care amintesc de alte jocuri: luptele dintre titani, desprinse parcă din *Street Fighters* sau *Mortal Kombat*, rugăciunile sătenilor concretizate în tot atâtea quest-uri cu esenţă de RPG. Quest-urile vin sub două forme scroll-uri aurii, care sunt importante şi trebuie efectuate pentru a putea merge mai departe, şi scroll-uri argintii, misiuni mărunte dar cu recompense substanţiale. Alte activităţi care îţi vor acapara timpul făcându-te să uiţi sunt construcţiile de case şi alte clădiri necesare extinderii tribului. Mişcarea, mutarea diverselor elemente de decor cu intenţia de a atrage atenţia credincioşilor asupra ta. Mângâierea şi pedepsirea creaturii în concordanţă cu activităţile desfăşurate de aceasta. Dar activitatea de bază o vor constitui minunile, că doar acestea sunt cheia puterii oricărui zeu. Cu aceeaşi mână cu care te plimbi sau mângâi creatura, vei desena pe solul insulei simboluri sacre ce vor activa tot felul de minuni cu care să-ţi uimeşti supuşii sau să-ţi distrugi opozanţii. Pentru aceasta vă recomand un mouse de cinci stele şi foarte curat. Aceste minuni îşi vor fi oferite de templele existente în fiecare sat (cucerit) iar forţa de a le executa va fi extrasă din pietatea cu care supuşii te venerează sau din sacrificii (animale, vegetale sau umane). Eh, şi intervine acum unul din micile neajunsuri ale jocului, pentru unii cel puţin. În momentul în care deţii câteva sate şi te mai şi confrunţi cu unul sau doi zei lucrurile încep să se precipite şi să te copleşească. Şi o să ai senzaţia că pierzi lucrurile de sub control. Acolo un sat a rămas fără mâncare, dincolo e criză de lemne, adolatorii de la templu mor extenuaţi, creatura umblă brambura făcând prostii după prostii, dincolo o construcţie mai are nevoie de materiale, în alt loc un quest are nevoie de o rezolvare imediată, ploaie, foc, vânt, furtună, etc. Doamne, greu este să fii Dumnezeu!

Important este însă să ţii minte că, şi în poziţia ta de zeu, eşti supus greşelii, iar supuşii pot ierta câteodată. O faptă bună poate sta alături de una criminală fără probleme, nimeni nu te obligă să devii zeul bun absolut sau zeul rău absolut. *Black & White* este un joc al nuanţelor de gri cu toate că numele încearcă să afirme cu totul altceva.



Black or White?

Întrebarea cea mai importantă este... este *Black&White* un joc bun? Reuşeşte să se ridice la nivelul aşteptărilor?

Un joc bun? Mai mult ca sigur... Dar dacă se ridică la nivelul aşteptărilor? E greu de zis... Chiar mai mult, e neliniştitor de ciudat... Adică, am urmărit evoluţia jocului de la început până la sfârşit. L-am aşteptat cu înfrigurare, cu o îndârjire fanatică. Este ceea ce m-am aşteptat? Da şi nu... E ciudat, foarte ciudat, dar jocul a reuşit să facă ceea ce credeam că nu poate să mai reuşească... m-a surprins. M-a surprins tocmai că este ALTFEL decât mi-l imaginam (de fapt, nici nu prea ştiu la ce mă aşteptam).

În primele ore în care l-am jucat m-a fascinat teribil jocul ăsta... după câteva zile, am plecat urechea la doleanţele multor gameri: „E nasol!", „Nu o să mai cumpăr niciodată ceva făcut de **Lionhead**!", „E frustrant!", „E prea scurt!!!", „E haotic!!!"... începeam să simt eu însumi deziluzia... la o adică, jocul nu mi se părea „cel mai cel mai". Apoi m-am întors la *Black&White* şi la creatura mea şi, după doar o clipă, m-am uitat la ceas... trecuseră câteva ore! Nu ştiu ce ziceţi voi, dar pe mine jocul m-a acaparat complet, dar nu în sensul în care am devenit obsedat de el, nu! Ci mai degrabă mi se părea într-adevăr plăcut şi relaxant... Intram în aceeaşi stare pe care o am când citesc o carte bună: timpul trece uşor pe lângă mine şi nu mai vreau să las acea carte din mână.

Merită până la urmă jocul?... Da, desigur... numai că trebuie să te înarmezi cu răbdare, pentru că *Black&White* este un joc care se savurează încetul cu încetul. Nu trebuie să te avânţi cu capul înainte niciodată, trebuie să faci toate lucrurile la timpul lor şi cu multă migală. Dacă reuşeşti asta, vei fi pe deplin răsplătit... dar dacă eşti genul de om care se repede fără să se gândească prea mult asupra inamicilor (*Counter-Strike*) atunci mai bine rămâi la AK47-le tău. Dar îţi spun de pe acuma, îmi pare rău pentru tine... hai că mă duc să văd ce mai face GuguMumu, i-o fi foame, sărăcuţul...

Mitza & Claude

P.S. Multiplayer-ul din *Black&White* va fi tratat pe larg într-un articol special în numărul viitor pentru că, din păcate, la ora la care este scris acest articol, serverele de *Black&White* nu sunt încă on-line. De asemenea, sperăm ca până într-o lună *Black&White* să devină open source şi să putem testa şi noi primele mod-uri... de-abia aştept!

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Black&White
Gen:	God Game
Producător:	Lionhead Studios
Distribuitor:	Electronic Arts
Ofertant:	Best Distribution tel.: 01-3455505
Procesor:	PII 350 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minimum 8MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	19/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	05/05
Storyline	18/20
Impresie:	10/10

95%



Superbike 2001

Continuarea unei continuări... Altfel spus, din nou „călare" pe motocicletă!!!

Oare câți dintre pasionații sportului cu motor pe două roți au jucat, și probabil mai joacă, *Superbike 2000*? Oare câți dintre ei își amintesc de acest titlu, dar oare câți au rămas cu o impresie bună după ce l-au jucat? Un simulator de curse cu motociclete care, după părerea mea, reușea foarte bine să redea feeling-ul acestor curse de pe marile arene ale acestui sport, un joc deosebit, extrem de bine realizat care ne permitea să luăm parte la curse cu motociclete și, de ce nu, să și câștigăm. Se cuvine, totuși, o întrebare. După ce am fost plăcut surprinși de calitatea lui *Superbike 2000* și după ce l-am jucat până când am tocit toate seturile de cauciucuri „din dotare", oare există loc de mai bine? Părerea mea este că întotdeauna există loc de mai bine, iar cei la **Milestone Studios** nu ezită și îmi susțin afirmația într-un mod cum nu se poate mai plăcut... pentru noi. Astfel că, am să vă vorbesc în continuare despre un „alt fel" de *Superbike*... mai precis despre *Superbike 2001*.

Racing for the fearless...

La fel ca și predecesorul său, *Superbike 2001* transpune gamer-ul într-o lume a vitezei în care orice mișcare greșită poate fi fatală. Acest lucru se datorează faptului că avem de-a face cu sute de cai putere, dezvoltați de motoarele motocicletelor, capabile să ajungă de la 0 la 100 km/h în trei secunde... și să nu uităm că acest lucru se întâmplă pe două roți.

După cum ne-am obișnuit, primul lucru pe care trebuie să îl facem înainte de a începe „joaca" este de a alege motocicleta și pe cel care să o conducă. De data aceasta, în afară de colaborarea cu liga SBK, cei de la **EA Sports** au obținut licențe pentru folosirea a șapte modele de motoare consacrate cum ar fi Honda, Ducati, Yamaha, Kawasaki și altele. Piloții sunt, de asemenea reali, iar în palmaresul din joc al acestora sunt trecute rezultatele pe care aceștia le-au obținut în sezonul 2000. În

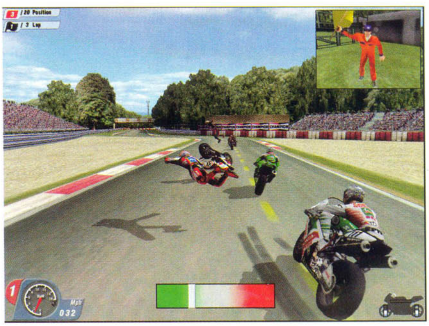


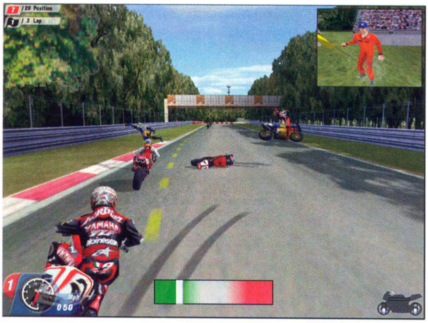
Select your rider

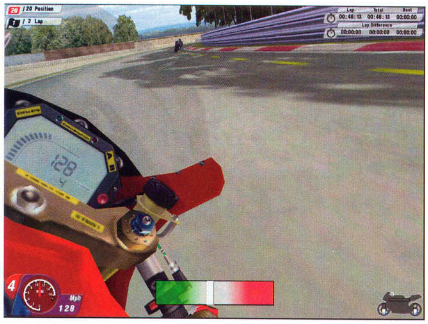
cazul în care nu ne place numele pilotului, îl putem schimba cu un altul sau, de ce nu, cu al nostru.

Superbike 2001 ne pune la dispoziție nu mai puțin de 13 circuite în cele mai variate colțuri al lumii, fiecare dintre acestea fiind realizate până la cel mai mic detaliu după modelul real. Astfel că, vom putea concura pe circuite celebre: Imola din Italia, Laguna Seca din SUA









sau Hockenheim din Germania. În cazul în care ne-am săturat de soare și dorim puțină „aventură", putem să umblăm puțin la condițiile atmosferice și să aducem nori negri deasupra pistei și implicit ploaia... În cazul în care unii doresc să concureze pe o pistă udată de ploaie nu am decât un singur sfat pentru ei... atenție la aqua-planare.

Curbă cu genunchiul... la piept!

După toate aceste setări și frământări legate de alegerea motocicletei, pilotului sau a condițiilor atmosferice, urmează, bineînțeles, cursa care, credeți-mă, nu este deloc ușoară. Din fericire, cei de la EA Sports sau gândit și la cei mai puțin îndemânatici, și au introdus o serie de assist-uri care să ne ajute să ținem motocicleta pe două roți. Cel mai folositor dintre aceste assist-uri s-a dovedit a fi auto-brake, pentru că problemele de echilibru apar întodeauna la curbe și nu în linie dreaptă, din cauza abordării acestora cu o viteză necorespunzătoare. În cazul în care unii doresc să aibă parte de o provocare adevărată, pot renunța la aceste assist-uri și să joace astfel un Superbike 2001 mai real ca niciodată. Totuși, pentru a merge atât de departe cu îndrăzneala este nevoie de multă îndemânare și, de ce nu, talent, pentru că altfel cursa poate fi întreruptă de numeroase întâlniri ad-hoc ale motociclistului cu asfaltul. Dacă virăm prea repede sau în cazul în care motocicleta noastră ajunge pe nisip și pe iarbă, putem să spunem „auch" pentru că urmează o nouă întâlnire de gradul I cu pista. Pe lângă toate acestea, o pistă udă impune un anumit stil de mers dar și câteva modificări ale motocicletei cum ar fi caucicurile speciale de ploaie și o suspensie ceva mai moale.

Pentru că tot am amintit de alegerea unor cauciucuri de ploaie sau a unei suspensii moi în cazul unei piste ude, cred că ar fi bine să discutăm puțin și despre acest aspect. Asta înseamnă că putem pregăti motociclete înaintea unei curse după bunul nostru plac, dar există și posibilitatea, mai ales pentru cei care nu sunt familiarizați cu datele tehnice, de a lăsa toate aceste configurări ale motocicletei în seama calculatorului. Acesta va alege setarea optimă a motocicletei înainte de fiecare cursă, în funcție de circuit sau de condițiile atmosferice. Astfel că singurele „upgrade-uri" pe care le putem face motorului nostru constau în modificarea suspensiei, schimbarea cauciucurilor și a unghiului de virare.

SuperGrafică 2001...

Dacă ar fi să discutăm despre grafica sau sunetul din *Superbike 2001*, totul s-ar rezuma la un singur cuvânt... speechless. La prima mea cursă, care de fapt nu a fost o cursă ci mai degrabă o explorare, presărată cu „uaou, mișto, fain, beton", am fost plăcut impresionat de calitatea graficii. Chiar și la o rezoluție de 640 x 480, jocul arată extraordinar. Engine-ul grafic nu necesită accelerare 3D, însă nu vom putea avea parte de un fotorealism pur-sânge dacă nu dispunem de o placă video competitivă.

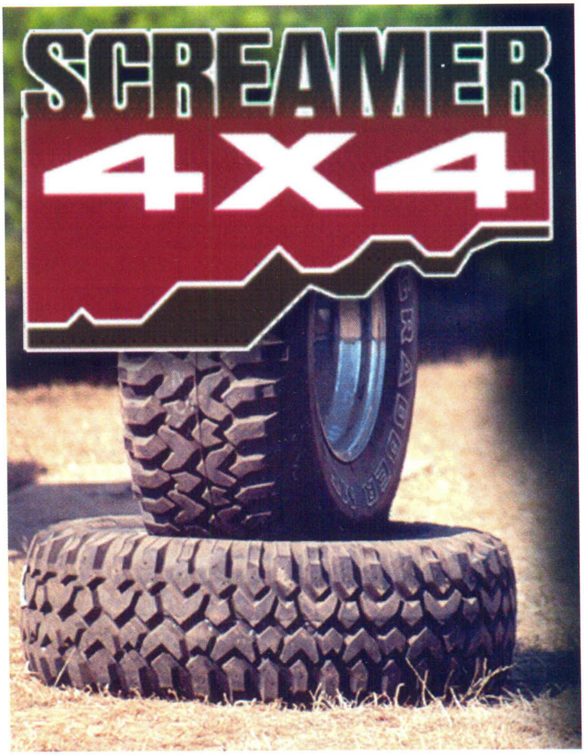
Nu trebuie să uităm despre suportul multiplayer care nu putea să lipsească unui astfel de joc. Adevăratele calități ale lui *Superbike 2001* ies la iveală doar în momentul în care acest titlu este jucat în rețea pentru că senzația este extraordinară. Nu de puține ori am făcut o „rețea" cu băieții de la redacție și trebuie să spun sincer și cu mâna pe inimă că fiecare dintre noi a avut ceva de învățat. Lecția cea mai importantă a fost aceea că se merge, totuși, doar pe două roți. Restul e ....DURERE!!!

Wild Snake



LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Superbike 2001
Gen:	Simulator
Producător:	Milestone Studios
Distribuitor:	Electronic Arts
Ofertant:	Best Distribution tel.: 01-3455505
Procesor:	P II 350 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minimum 16MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica:	18/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	19/20
Multiplayer	05/05
Impresie:	09/10

90%



Toyota Landcruiser, Jeep Wrangler, Land Rover Defender, Mercedes G, Mitsubishi Shogun și... Raba H-18. Iată o mică parte a motivelor de a ieși de pe drum și a o lua la 4X4.

Vă mărturisesc încă de la începutul acestui articol că jocul căruia îi este dedicat este cel pe care îl așteptam cu maxim interes după apariția *NFS Porsche 2000*. Iar asta, bineînțeles, după ce am încercat demo-ul *Screamer 4x4*, fapt soldat cu guri căscate și bale curgânde dintr-însele. Fără îndoială, pentru mine, jocul celor de la **Clever's** s-a dovedit a fi ceea ce mă așteptam - un eveniment major în lumea simulatoarelor auto. Dar (se putea fără un „dar"?), jocul în sine este o sumă de contradicții, de plusuri și de minusuri care îl fac un material foarte bogat pentru un redactor pus pe analize atente. La care vă invit alături de mine în calitate de copiloți, ca să străbatem împreună terenul accidentat al calităților și defectelor unui simulator de automobile off road. Să ne punem întâi căștile pe cap și să ne prindem centurile de siguranță - va fi un drum greu, căci nu voi cruța nici un moment vehiculul editorial **LEVEL**, pe care îl voi conduce prin cele mai dificile colțuri ale jocului, de la filmul introductiv și manual, până la modelul fizic sau la modurile în care unul sau mai mulți jucători pot obține satisfacția maximă din *Screamer 4X4*.

Hm... bugetul? (filmul)

Mie unuia, filmul introductiv al unui joc îmi spune foarte multe. Dacă filmul este făcut cu engine-ul grafic al jocului, îmi arată de ce este acesta în stare.

Dacă este generat pe o stație grafică avansată, dar tot cu engine-ul jocului, cum este cazul cu seria *NFS*, informația suplimentară pe care o capăt este că producătorii au avut la dispoziție un buget generos. Dacă, însă, filmul introductiv al jocului este făcut prin simpla montare a unor imagini luate de la diverse competiții de profil auto off road, cum este cazul de față, lucrurile sunt clare - bugetul aflat la dispoziția celor de la **Clever's** pentru producția *Screamer 4X4* a fost modest.

Hm... bugetul? (manualul)

Lucrul acesta devine evident odată ce vezi manualul jocului. Acesta este foarte subțire, și nu face referire decât la elementele de interfață și control ale jocului, prin explicații sumare, chiar de-a dreptul seci. Problema este că *Screamer 4X4* se vrea, și chiar este, un simulator auto off road. Ori, acesta este un domeniu nu foarte cunoscut tânărului public consumator de jocuri (în care mă includ), ce nu a avut posibilitatea să ia contact cu astfel de automobile și competiții decât prin intermediul câtorva emisiuni de pe canalul Eurosport.

De aceea, ar fi fost util și ar fi sporit interesul pentru acest joc, ca manualul să conțină explicații în amănunt, chiar cu anumite detalii tehnice, în ceea ce privește construcția și exploa-



Land Rover Defender



Toyota Landcruiser



În față, poarta. Lângă ea, comisarul de traseu Dan Bittmap.

tarea mașinilor de teren. Spre exemplu, jocul permite blocarea sau deblocarea manuală a diferențialelor, pe punți.

O explicare a necesităților unei asemenea operațiuni ar fi fost de un real folos. Cum ar fi fost cazul și cu cele două regimuri de funcționare a cutiei de viteze, de mare sau mică turație, despre care ar fi fost util pentru profani să afle când și cum se folosesc.

Joc în afara drumului

Mai mult decât atât, mă așteptam ca, ori în manual, ori în joc, să găsesc o prezentare a automobilelor ce apar în *Screamer 4X4*. Măcar o cronologie, ceva caracteristici tehnice, palmaresul în competiții al fiecărui model și cu ce au rămas fiecare în istoria mașinilor de teren sub aspectul inovațiilor tehnice.

Dar, dezamăgire, nu am găsit nimic din toate acestea. Păcat, pentru că *Screamer 4X4* încearcă să schimbe viziunea de până acum a producătorilor și consumatorilor de jocuri dedicate mașinilor de teren, ce considerau că ideea centrală a unui astfel de joc nu este simularea, ci amuzamentul prin diverse elemente colaterale - ciocniri, urmăriri „ca în Pampas", utilizarea armelor sau folosirea unor mașini „exotice" prin dimensiuni și construcție.

Screamer 4X4 încearcă să abordeze cu o anume seriozitate jocul off road, și de aceea deviza aleasă de cei de la **Clever's** pentru jocul lor „Where we go, there are no roads", li se potrivește foarte bine chiar lor, producătorilor.

Pentru că drumurile jocurilor cu mașini off road nu sunt bătătorite, iar *Screamer 4X4* face adevărată muncă de pionierat pe acest teren, fiind precedat oarecum doar de jocurile în care protagoniste sunt mașinile de raliu.

Într-adevăr, despre *Screamer 4X4* se poate spune că este un joc „off road".

Între NFS-uri

Am tot folosit până acum în articol cuvinte ca „seriozitate", „simulare" și „off road". Cred că a sosit momentul să vedem dacă acestea au apărut în mod justificat, și cât de mare este această justificare. Ceea ce înseamnă că trebuie să vorbim despre modelul fizic al jocului, despre felul în care sunt re-create mașinile 4X4 sub aspectul fizicii lor, adică al comportamentului în funcție de regimurile de viteză și putere, dar și de tipul și înclinația terenului.

Realismul fizicii mașinii este izbitor încă de la bun început. Tot ceea ce înseamnă derapaj, sau aderență, dar și regim al motorului în momentul abordării pantelor abrupte este redat cu extraordinară fidelitate. Mașina, după un anumit antrenament, poate fi „simțită" și controlată la marele fix, deoarece comportamentul ei este natural, există o logică clară a derapajelor sau pierderilor de putere în funcție de terenul pe care evoluezi - pietriș, nisip, pământ uscat sau umed, apă.

Singura problemă este că atât sunetul cât și grafica nu-ți indică suficient de sugestiv terenul pe care urmează să ajungi în drumul tău, sau pe care te afli de câteva fracțiuni de secundă - uneori este dificil să sesizezi din timp, în viteză, diferența între zăpadă, stâncă, nisip sau pietriș, lucru extrem de important pentru că automobilul își modifică radical comportamentul pe respectivele feluri de teren.

Un fapt pozitiv este felul în care reacționează mașina atunci când roțile din dreapta sunt pe alt tip de teren decât cele din stânga. La viteze mari mașina devine extrem de instabilă în această situație, iar posibilitatea de blocare sau deblocare manuală a diferențialelor își va face simțită utilitatea. Tot la viteze mari, și pe drum orizontal, am reușit chiar să aduc anumite



Încercând din răsputeri să trec prin poartă cu o Toyota Hilux Pickup.



Care trofee? Pe așa o vreme, mai bine faci copii cu copiloata.

modele de mașini, mai ușoare, în balans, oarecum asemănător cu cel din NFS Porsche 2000. Acesta este un comportament natural al automobilului, care nu este bine redat de jocurile al căror engine fizic se bazează pe punți, și nu pe cele patru suprafețe de contact al roților cu solul. De altfel, *Screamer 4X4* mi-a lăsat impresia că este un joc situat sub acest aspect între *NFS Road Challenge* și *NFS Porsche 2000*. Adică la jumătatea drumului între un joc al cărui model fizic al automobilului se bazează pe punți și unul în care acest model este „în patru puncte".

Această impresie mi-a fost întărită de comportamentul uneori nenatural al anumitor modele, și aici aș pomeni în special Mercedes G, la derapajul în viteze mari. Jucând în modul Off Road Rally în Multiplayer, trebuie să parcurgi un circuit jalonat pe margini de diverse obstacole. Aici, accentul nu se pune cu precădere pe aspectul off road, cât pe combinația unei accidentări moderate a terenului cu prezența în traseu a unor curbe dificile.

Ei bine, aici este de mare folos faptul că se poate comuta de pe tracțiunea dublă pe cea simplă, și că diferențialele pot fi blocate la nevoie. Dar, odată trecut pe tracțiune simplă, pe spate, la viteze mari nu poți folosi derapajul controlat în curbe, deoarece acesta devine incontrolabil, terminându-se cu un spin complet, adică o rotație de 360°, ce nu poate fi oprită. Nu toate modelele au acest comportament, dar faptul că la unele acest spin pare să se producă automat, îmi indică o anumită rigiditate a modelului fizic, ce pare specifică unei conceperi a acestuia pe punți, și nu în patru puncte.

Pe de altă parte, diferența „simțibilă", nu doar vizibilă, dintre modelele de mașini, este un factor care spune un lucru bun despre modelul fizic. În special în competițiile din singleplayer, dedicate exclusiv off road-ului, este limpede că nu avem de-a face doar cu o diferență în ceea ce privește puterea și greutatea, ci și cu una de dimensiuni, lucru care face ca și momentele de rotație să fie importante în ecuația deplasării mașinii. Acest fapt este limpede în



Off Road Rally, cel mai reușit mod multiplayer.

replay-urile din *Screamer 4X4*, unde comportamentul mașinii este de un realism parcă decupat dintr-o filmare făcută la o competiție, lucru care m-a izbit de altfel și la *NFS Porsche 2000*, și care își are explicația în existența transferului de masă în concepția modelului fizic.

O dovadă a prezenței acestui transfer de masă este ridicarea ușoară a botului mașinii la accelerare puternică, sau coborârea acestuia la frânare. Totuși, un alt element, și anume lipsa alungirii spin-ului, prea „rotund" în *Screamer 4X4*, și executat cu viteză unghiulară a rotației suspect de constantă pe parcursul întregului spin, mă face să spun că jocul de față este încă între *NFS 4* și *NFS 5* sub aspectul modelului fizic, însă mai aproape de cea mai recentă versiune de *Need for Speed*, după mine ideală ca punct de reper „la zi" în evoluția simulatoarelor auto.

Ceea ce mi se pare important de observat aici este că, probabil, cea mai mare parte a unui buget pe care eu îl bănuiesc mic, producătorii *Screamer 4X4* au concentrat-o pe zona de simulare. Iată un lucru demn de laudă, și foarte plăcut celor pasionați de acest tip de jocuri.



Jeep Wrangler

Amănunte

Aici mă aflu pe teritoriul unor observații subiective, al unor impresii strict personale. Pentru că vă vorbesc despre „senzația mea că ...". În primul rând, despre senzația mea că jocul este tolerant la răsturnări, ce apar destul de greu, chiar în situații extreme. Dar când apar, răsturnările sunt extrem de spectaculoase și de credibile, spre deliciul celor care privesc cu plăcere la replay-uri. Apoi, mai este senzația mea că jocul permite autovehiculelor să urce pante care în mod real ar fi inabordabile din cauza unghiului foarte mare. Chiar mi s-a părut suspect de ușor felul în care am urcat cu o Raba H-18, camion militar de mari dimensiuni, pante pe care nici cu piciorul nu m-aș fi simțit în largul meu. Repet, însă, mi s-a părut...

O altă senzație oferită de joc a fost cea de scuturare a capului, de fapt o „scuturare" a camerei virtuale de luat vederi, atunci când aceasta se află pe locul pilotului, privind din interiorul mașinii. La trecerea peste obstacole, scuturatura poate deveni violentă, îngreunând foarte mult vederea drumului, dar crescând realismul jocului printr-un element de subtilitate omis de multe alte jocuri auto. Sunt subiectiv însă, dat fiind că unii amici ai mei s-au plâns de această scuturare, bună într-un simulator adevărat, în care te scuturi cu scaun cu tot, dar care îți face grea viața atunci când toată simularea se produce pe un simplu ecran de monitor.

La capitolul bug-uri, semnalez o ciudățenie. Dacă mașina se află în pantă, chiar dacă frâna de mână este trasă, întotdeauna vehiculul



Jeep Cherokee



Mercedes G

va aluneca foarte încet în jos, timp în care până și roțile se vor roti ușurel. Foarte ciudat. La fel de ciudat ca și posibilitatea de a intra prin baloții de fân ce mărginesc pistele din Off Road Rally, ca prin brânză topită.

Lupta cu planul înclinat

Există o capcană în folosirea unor filmări reale ca introducere la un joc de tipul *Screamer 4X4*. Este vorba de faptul că filmul poate pune în evidență elementele de realism ce lipsesc jocului, nefiind modelate de engine-ul grafic și fizic al acestuia. Și zău că filmul introductiv al *Screamer 4X4* îți face poftă cu câteva astfel de chestiuni: împotmolirea în noroi până peste osii, acumularea de noroi pe roți, în straturi chiar foarte groase, împroșcarea spectaculoasă de noroi, așezarea cu „burta" mașinii pe crestele denivelărilor de teren, ba chiar urcarea cu o roată pe arbori tineri, mai flexibili, trecerea prin apă în jerbe de stropi și lăsând ditamai siajul șamd..

Ei bine, toate aceste lucruri nu există în jocul propriu-zis, deși filmul introductiv te cam lasă cu senzația că acest lucru ar fi posibil. Până la urmă, Screamer 4X4 înseamnă o luptă dură, uneori extenuantă, cu unghiul planului înclinat și cu forța de frecare.

Inventivitatea producătorilor face însă ca acest lucru să fie suficient de dificil și de atractiv ca să nu simți prea tare nevoia de elemente suplimentare de realism. În modul single player, competițiile off road sunt foarte dure, fiind necesară trecerea printre niște porți așezate uneori în poziții alese diabolic, ce trebuie abordate după câteva momente bune de gândire, ba chiar după încercarea practică a mai multor variante. Sunt multe trasee în *Screamer 4X4* pe care trebuie să ajungi întâi să le visezi noaptea, pentru ca apoi să le poți parcurge la un mod onorabil, dat fiind că omiterea unei porți se sancționează cu un număr de puncte proporțional cu dificultatea ei. La fel, doborârea unuia din stâlpii porții se „amendează" la punctaj. Iar parcurgerea unui traseu pe timp de ceață sau de noapte, credeți-mă, este o provocare cum nu am mai întâlnit până acum în nici un alt simulator auto.

Aici ar fi fost de mare folos o mai mare mobilitate a posibilităților de vedere de pe locul pilotului. Efectiv, porțile sunt uneori așezate aproape unele de altele, sau în poziții în care scoaterea capului afară pe geam pentru a vedea mai bine și-ar fi putut dovedi utilitatea. Aceeași scoatere a capului pe geam, urmată de priviri înspre roți, imagine atât de des întâlnită în competițiile off road, ar fi fost de folos și dacă *Screamer 4X4* ar fi oferit elementele de realism după care tocmai v-am spus că-ți lasă gura apă în filmul introductiv. Dar, ce păcat că terenul este rigid, și nu este maleabil, plastic, astfel încât să fie o problemă împotmolirea în noroi, sau conducerea prin canalele adânci lăsate în pământul moale de roțile concurenților precedenți. Și nici acvaplanare nu există în *Screamer 4X4*...

Această lipsă în realism ar fi putut fi cât de cât atenuată prin efecte de bump mapping folosite inspirat în texturile ce alcătuiesc terenul. Din păcate, terenul este conceput cu mijloace grafice foarte simple, părând a fi mai degrabă realizat pentru un shooter nepretențios, decât pentru un ditamai simulatorul de off road. Iar eterna problemă a jocurilor de raliu, spectatorii, apare și în *Screamer 4X4* sub forma penibilă a unor creaturi bidimensionale, BeMePeice, oameni-afiș ce pot fi răsturnați ușor, ca niște ținte cu arc, dar a căror atingere îți poate aduce descalificarea.

Din fericire, mașinile propriu-zise sunt realizate cu mare artă grafică, fiind cu adevărat o încântare, fie că le privim din exterior sau din postul pilotului.



Mitsubishi Shogun

Trageți în copilot!

Ah, că vă spuneam de dificultățile navigării prin traseu, prea puțin ușurate de posibilitatea folosirii unei hărți, sau de compasul destinat orientării către porți. Se poate alege să pilotezi cu navigator, dar zău dacă am sesizat utilitatea acestuia. În afară de îndemnuri de curaj și „hei rup!", precum și de laude perfect fără sens, la care se adaugă observații critice asupra ratărilor, navigatorul nu scoate o vorbuliță. Măcar una, una mică, despre traseul pe care îl parcurg. Ceva de genul „50 metri , stânga, strâns!" sau mai știu eu ce, care să-mi spună cum trebuie să abordez traseul. Bine, măcar, că se poate da cu „disable" pe acest navigator fleț, și vorbăreț fără de măsură, în orice conjunctură!

Hm... bugetul? (interfața)

Opțiuni, uite ce ar trebui să ne ofere cu generozitate interfața jocului. În primul rând, op-



O Raba H-18 se contorsionează pe stânci. Nota 10 pentru modelarea suspensiei!!



Destruction, în multiplayer, este testul de prostie al boţilor. Aici blocaţi ca hipopotamii în aceeaşi baltă.

ţiuni pentru setarea maşinilor, în aşa fel încât acestea să fie configurate cât mai potrivit cu terenul în care urmează să pilotezi. E, uite că se pot seta numai tipul roţilor (de vreo trei feluri), presiunea în roţi (tot vreo trei presiuni, fixe, fără valori intermediare) şi tăria suspensiei (ha-ha, şi aici numai trei valori fixe, şi fără subtilităţi în ce priveşte amortizoarele, spre exemplu). Apoi, putem alege dacă transmisia va fi automată sau manuală, şi la fel şi pentru regimul de blocare a diferenţialelor. Dacă vrem, se poate cu ABS, se poate şi fără. Iar maşina poate încasa damage, sau nu. Se mai poate alege tipul motorului cu care să fie echipată maşina, din cele care dotează în mod real variante ale modelului respectiv. Cam atât despre setarea maşinii, şi mi se pare extrem de puţin la un joc care reuşeşte cu succes să poarte numele de simulator auto.

În ce priveşte celelelalte opţiuni, şi pe aici cam bate vânt de sărăcie, începând cu cele grafice (rezoluţie maximă 800x600!), continuând cu cele de controller (se oferă suport pentru volanele Microsoft Sidewinder Force Feedback şi Logitech Wingman Pro, dar numai cu posibilitatea de a activa sau dezactiva force feedback-ul, fără alte setări, cum ar fi cele ale butoanelor sau unghiului de deadzone) şi terminând cu explicaţiile privind modurile de joc multiplayer.

Bumbăceală în mai mulţi

Vorbind despre multiplayer, sunt critici şi laude de adus în continuare, aici terenul analizei jocului devenind subit extrem de accidentat. Există cinci moduri de joc multiplayer, dar din toate acestea numai două mi se par de luat în seamă, şi anume Off Road Rally (pentru competiţie) şi First To Point (pentru îndemânare). Restul, King of the Hill, Destruction şi Catch Up sunt împrumutate parcă din jocurile cu scenografie off road, dar fără engine off road, şi în care ideea era să te ciocneşti şi să te împingi, nu să transpiri de încordare într-o simulare auto convingătoare. Oarecum carmageddoniste aceste trei din modurile de joc multiplayer, însă fără a convinge nici măcar sub acest aspect, dat fiind că maşinile nu au damage în multiplayer, decât în Destruction, şi atât. Nu pot înţelege de ce producătorii au luat această decizie, de a nu permite defectarea maşinii în patru din modurile de joc multiplayer...

Mai ales că astfel au afectat major realismul jocului în Off Road Rally, care este o parte foarte interesantă a Screamer 4X4, ce va face deliciul tuturor pasionaţilor auto, fiind vorba de o cursă cu până la maxim patru concurenţi, ce se desfăşoară pe circuite foarte variate ca formă şi dificultate. Din păcate, dată fiind absenţa damage-ului, vor fi încurajate manevrele murdare de depăşire a oponenţilor, în detrimentul pilotajului frumos, elegant, iscusit. Ceea ce poate duce, dar numai dacă aşa vor jucătorii, la infantilizarea jocului, şi la revenirea din off road a *Screamer 4X4* (aşa cum apare în single player), pe drumurile prea bătucite şi banalizate ale jocurilor cu pretext off road şi finalitate de îmbrânceală pe tarla. Se pare că producătorii nu au avut suficient tupeu ca să pedaleze numai pe latura de simulare, şi au decis să satisfacă o cât mai largă plajă de jucători. Se poate juca în multiplayer şi numai cu boţi, nefiind obligatorie existenţa unei reţele cu oponenţi umani. Despre AI-ul boţilor prefer să nu vorbesc, acesta fiind foarte scăzut. Recomand, însă, Off Road Rally ca un joc în sine, foarte atractiv şi incitant atunci când este jucat cu oponenţi umani!!

Atrag atenţia celor care deţin săli de jocuri: săriţi pe *Screamer 4X4*, pentru că nu cere prezenţa CD-ului jocului în unitatea CDROM decât la instalare, nu şi la rulare! Deci, jocul poate fi instalat pe oricâte staţii de pe un singur CD, şi nu se face nici o menţiune, nicăieri, cum că asta ar fi ilegal sau împotriva intenţiei producătorilor sau distribuitorilor. Cu un singur exemplar de *Screamer 4X4* cumpărat legal veţi acoperi o sală întreagă de jocuri. În această situaţie, toate elementele din multiplayer prezentate ca minusuri de mine se pot interpreta ca plusuri, dată fiind vârsta sau dorinţa de facil şi spectaculos a majorităţii celor care frecventează sălile de jocuri.

Final de scuturătură

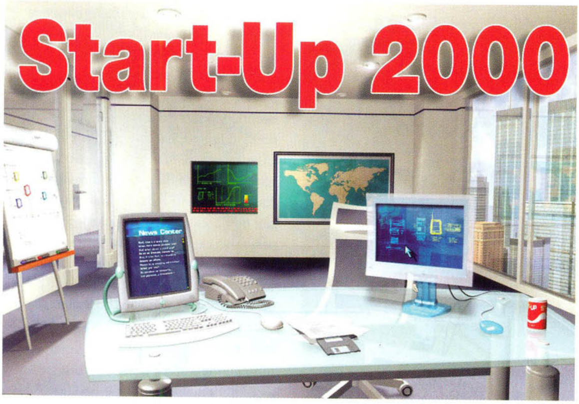
Cred că aţi descoperit, hurducaţi în scaunul copilotului alături de mine, că *Screamer 4X4* este un joc plin de suişuri şi coborâşuri. Probabil, dacă nu naivităţii, acestea se datorează bugetului redus alocat producerii jocului, şi dorinţei de a acoperi gusturi cât mai diferite. Deşi observaţiile critice la adresa jocului au fost în număr destul de mare, concluzia mea este pozitivă - *Screamer 4X4* este un simulator auto foarte bun, plantat cu destul succes în zona off road, pentru care însă nu găseşte anumite soluţii ce ar aduce realismul total pe monitoarele noastre. Ca deschizător de drumuri ce ia în serios ideea ducerii la extrem a maşinilor 4X4, nu doar ca mijloc de amuzament facil, ci prin atenţia acordată simulării, *Screamer 4X4* este o reuşită, căreia îi doresc succes, pentru a putea beneficia şi de satisfacţiile perfecţionării sale într-o versiune ulterioară, cu un buget cât mai mare. Până atunci, un lucru rămâne sigur: nu te poţi numi pasionat al automobilelor dacă în colecţia ta de jocuri nu se află şi *Screamer 4X4*!

Marius Ghinea

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Screamer 4x4
Gen:	Simulator Off Road
Producător:	Clever's Software Dev.
Distribuitor:	Virgin Interactive
Ofertant:	Best Distribution tel: 01-3455505
Procesor:	P II 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	15/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	04/05
Multiplayer	19/20
Impresie:	09/10

85%



Afaceri virtuale din patria lui Edmond Dantés

În 1995, doi oameni cu mari antecedente în domeniul fiscal, au pus bazele unei micuțe companii, pe nume **Monte Cristo Multimedia**.

Scopul acestora era, ca prin produsele lor, să ajute publicul larg să înțeleagă mecanismele economiei mondiale prin intermediul jocurilor.

Proiectele lor au fost extrem de apreciate de-a lungul timpului, *Wall Street Trader* reușind chiar să adune câteva premii pe la Europrix 98 sau Millia 99, motiv pentru care, probabil, a și fost rapid adoptat de Ministerul Francez al Educației.

TV Star, Economic War sau *City Trader* sunt alte proiecte terminate sau aflate pe ultima sută de metri, pe care **Monte Cristo** le oferă publicului.

Spre sfârșitul anului trecut, a trecut cu bine de testele finale și *Start-Up 2000*, un simulator în care jucătorul va încerca să se impună pe piața, în plină dezvoltare, a ciberneticii.

Care to Cyber?

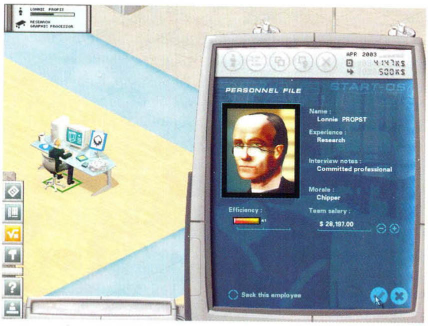
Start Up în termeni economici reprezintă o companie tânără a cărei șansă de succes este foarte mare, dar în același timp riscul de eșec este la fel de ridicat. Aceste companii sunt de obicei susținute cu ajutorul unor capitaluri venture, mai exact, companii mai bogate investesc în ele niște bani proveniți din fondurile de risc. În *Start-Up 2000* tocmai ai obținut 10 milioane de dolari să pui bazele unei astfel de corporații și să cucerești una dintre cele trei piețe cibernetice: videofoanele, cyberTV sau console de jocuri. Dintr-un birou, nu prea oval, vei conduce și supraveghea întregul proces de producție, de la contabilitate la marketing, de la cercetare la prelucrare, de la relațiile cu presa la relațiile cu clienții ș.a.m.d. Vei focaliza activitatea pe o anumită piață (vei începe cu două: Internet și una la alegere), vei negocia cu distribuitori locali, iar la sfârșitul fiecărei luni vei număra bobocii. Premisele arată bine, iar până acum jocul a făcut o impresie mai mult decât bună, dar...

Lanțuri

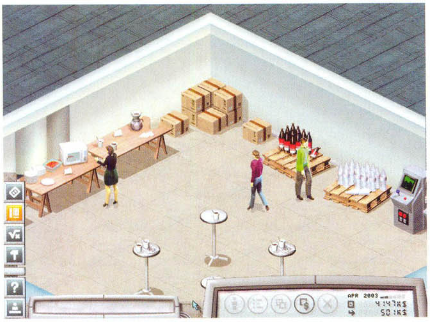
O să mai mențin un pic suspansul impus de acel „dar" din finalul paragrafului anterior și voi face o mică paranteză pentru a vă înfățișa câteva aspecte ale jocului. Și să o luăm cu începutul. *Start-Up* îți oferă în mare cam fiecare bucățică a afacerii pe care o controlezi, normal că nu va intra în foarte multe detalii pentru că atunci jocul și-ar pierde din farmec din cauza complexității mult prea mari pentru „mucalițiii" de rând. Coloana vertebrală a fiecărei companii o constituie în mod cert angajații. Aceștia au un CV (Curriculum Vitae) în care este specificat domeniul în care este calificat, salariul negociat (tot de aici vei putea să-i și oferi măriri sau un șut în partea dorsală, după caz), moralul și bineînțeles eficiența în câmpul muncii. Odată angajați, aceștia vor fi distribuiți pe cele patru

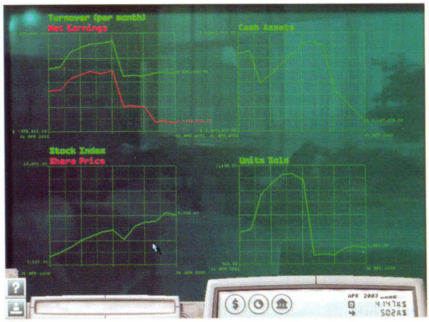


etaje ale clădirii (unul financiar, unul de marketing, unul de dezvoltare și ultimul de producție) fiecare pe la birourile lor. Și uite așa vor pune ei umărul la dezvoltarea capitalului și renumelui companiei. Cu atât mai mult cu cât, în calitate de director amabil și înțelegător, le vei pune la dispoziție tot felul de facilități care să-i mai distragă de la muncă din când în când (jocuri video, cafele etc.) sau câte un plus la salariu din când în când pentru a le păstra zâmbetele cât mai largi pe față. Acesta și este laitmotivul jocului: o cursă contra-cronometru între satisfacerea angajaților și satisfacerea clienților. Premisele arată bine, iar până acum jocul a făcut o







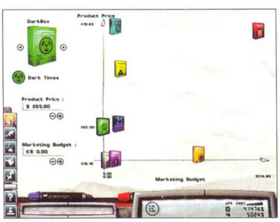


impresie mai mult decât bună, dar...

Producția în sine însă nu îți va umple cufe-rele. Cantitatea impresionantă de produse obți-nute trebuie, într-un fel sau altul, să ajungă pe tarabe, pe rafturile magazinelor de unde ținta finală va fi locuința unui client. Pentru aceasta va trebui să dezvolți un întreg lanț de distribuție, marketing și servicii menite să ofere clientului măcar impresia că tu deții cele mai bune pro-duse. Distribuitorii, agenții de publicitate, chiar și secretara de la hotline își au rolul lor foarte im-portant în acest lanț. Și absolut inevitabil toate acestea costă, chiar foarte mult. De la salariile destul de dolofane ale absolvenților ASE-ului până la bugetele alocate fiecărui departament în parte vei putea observa cum cifra aceea micuță din dreptul cheltuielilor se tot umflă. Un angajat poate suporta un buget maxim de 200.000 de dolari, ceea ce te poate obliga mai târziu să angajezi personal nou dacă vrei să aloci sume mai mari pentru reclamă sau promoție. Premisele arată bine, iar până acum jo-cul a făcut o impresie mai mult decât bună, dar...







Oh, no!

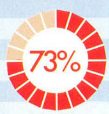
Până în acest moment, am crezut cu mâna pe inimă, că am întâlnit unul dintre cele mai reu-șite simulatoare economice. Simplu, pentru a putea fi jucat de cât mai mulți oameni, dar su-ficient de complex pentru a te ține captat zile și nopți în șir. Dar nu a fost să fie așa, fiindcă ime-diat ce au trecut primele luni tot felul de elemen-te „negative" încep să-și facă simțită prezența. În primul rând mișcările și evenimentele pieței se petrec mereu la aceeași dată și au aceleași consecințe, după vreo 3-4 reluări ale jocului de la capăt deja știi cu mult înainte ce și când o să se întâmple. Mai pune la socoteală un mic bug, acela al muncitorilor de la „develop-ment" a căror experiență nu crește niciodată și deja începi să vezi negru în fața ochilor.

Însă poate cel mai distructiv element al jo-cului este faptul că nu există deloc o balanță în-tre cheltuieli și profit. Pur și simplu îți lasă impre-sia că jocul a fost conceput de unul dintre mili-ardarii noștri de după revoluție. Acum vom pu-tea înțelege în sfârșit cu toții cum reușesc ei dintr-un profit de 300.000 de dolari să scadă cheltuieli de 250.000 de dolari și să iasă cu un deficit de 400.000 de dolari. Invariabil gra-ficul finanțelor tale va avea tendința de a ajun-ge în subsol, indiferent cât te-ai chinui să menții cheltuielile la nivel cât mai scăzut. Surprinzător este faptul că oponenții virtuali, deși pornesc cu bugete mai restrânse decât jucătorul, iar cheltu-ielile lor sunt astronomice, reușesc să se menți-nă pe piață fără probleme chiar cu produse net inferioare calitativ. La începutul jocului ești prezent pe două piețe de desfacere, una fiind Internetul, iar a doua la alegere dintre Europa, America de Nord, Australia și Restul Lumii. Da-că pe aceste două piețe de început îți stabili-zezi vânzările undeva la 2000 de bucăți pe lună (per total), după ce te vei lansa și în cele-lalte zone vânzările vor rămâne la același ni-vel chiar de capacitatea ta de producție poate suporta cereri foarte mari. E ca și cum odată intrat pe o nouă piață, vânzările de pe celelalte piețe scad proporțional astfel încât cu-mulate cu cele de pe piața nouă să mențină același ritm ca și cel de până atunci.

Probabil sesizând câteva dintre aceste gafe, **Monte Cristo** a și lansat deja un patch ce se poate găsi pe pagina lor de web, loc unde se află și un mic strategy guide pentru joc. Din păcate chiar și cu ajutorul acestora din urmă *Start-Up 2000* se dovedește un joc un-de este aproape imposibil să faci un profit cât de mic, chiar și pe cel mai slab nivel de dificul-tate. Păcat, mare păcat! Exemplul clasic de idee bună, implementată însă în grabă și cu multe greșeli.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Start-up 2000
Gen:	Simulator economic
Producător:	Monte Cristo Multimedia
Distribuitor:	Electronic Arts
Ofertant:	Best Distribution tel.: 01-3455505
Procesor:	P 120 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	N/A
LEVEL	**Nota Review**
Grafica:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	21/30
Feeling:	03/05
Multiplayer	15/20
Impresie:	06/10





Three Kingdoms: Fate of the Dragon



Un RTS chinezesc despre istoria glorioasă a țării (lor)

Unde îngropăm, dom'le, 1 miliard juma' de oameni? - se întreba olteanul care a declarat război Chinei. La rândul meu, mă întreb sfios unde mai încap în LEVEL atâtea jocuri asiatice, mai ales că toate s-au repezit în paginile ce mi-au fost repartizate. După *Throne of Darkness*, mă trezesc în postura de a sări din tărâmul magic al Japoniei mitice în tărâmul istoric al Chinei antice. După un *Diablo (II)* killer, iată acum un posibil asasin de *Age of Empires*. Desigur, *ToD* a intrat la preview-uri (adică în zona jocurilor a căror formă finală este încă discutabilă), pe când *Fate of the Dragon* beneficiază de un „răsunător" review, care îl va despuia în fața publicului.

Pe urmele mărețului Liu Bei

Adică un fel de Ștefan cel Mare al Chinei. Liu Bei este, alături de Cao Cao și Sun Quo, unul din personajele cheie ale jocului produs de **Overmax Studios** și distribuit de **Eidos Interactive**. Este un erou al eroilor, salvatorul patriei (sau, mă rog, a unei părți a Chinei). Este un element activ al unei istorii față de care „zbuciumata" și „complicata" istorie a României este asemenea unei foi din manualul de Citire (clasa a II-a) în preajma unui tratat de anatomie în norvegiană (cel puțin asta este impresia subsemnatului).

Așa se face că jucătorul intră în cronicile Chinei. De acolo, o ia la stânga, printre ferme, face doi-trei kilometri până la barăcile de sulițași, se îndreaptă cu pași repezi spre Palace și TA-DA!!!! Mission Acomplished! Cam asta se întâmplă în *Fate of the Dragon*: nici mai mult, nici mai puțin (bine, bine, poate cu ceva adăugiri și completări).

La prima vedere, *Fate of the Dragon* este *Age of Empires II*. La a doua vedere, *Fate of the Dragon* este *Age of Empires II*. La a treia vedere... apar ceva diferențe. De ce abia la a


Măcel. În colțul stânga-jos membrii PȚN (Partidul Țăranilor Nedumiriți)


Mănosul Zhuojun sau al doilea Bărăgan


Câmpia Turzii 2. Asasinarea lui Liu Bei la ieșirea din cort. Scena pregătitoare

treia? Pentru că îți trebuie răbdare de chinez să ajungi chiar și la misiunea a doua. De fapt, acesta ar putea fi unul din punctele forte ale jocului chinezesc: EXTREMA atenție acordată detaliului (și nu doar celui grafic).

Totul începe într-o frumoasă zi de aprilie, când soarele strălucește afară și *Fate of the Dragon* rulează din ce în ce mai încet. După ce pornești jocul, poți să te bucuri în liniște de istoria Chinei timp de cinci minute, după care, inexplicabil, în *FoD* totul începe să se miște cu încetinitorul. La început am crezut că este de vină configurația hardware a computerului, dar



după ce l-am mai rulat pe două sisteme, mi-am dat seama că *Fate of the Dragon* vine cu pietre de moară legate de picioare și că nu ai cum să scapi de problemă decât repornind în permanență jocul (ceea ce nu pot spune că este unul din hobby-urile mele).

În fine, după ce te obișnuiești cu ciudățenia asta, trebuie să te pregătești pentru alta: povestea. Fiecare misiune începe cu un capitol glorios, dar cam lung, în care se întâmplă apoximativ următoarele: fratele lui Cao Cao îl omoară pe vărul lui Liu Bei, care se aliază cu Xiang Zhan și învinge în bătălia de la Dealurile Roșii. Totuși, împăratul este foarte nervos și trimite trupe suplimentare, în timp ce Sang Ji îl asasinează atât pe Xiao Zu cât și pe fiul acestuia. Și, pentru a clarifica și mai mult lucrurile, Liu Bei reușește să respingă un atac puternic împotriva orașului Quangzuang, dar Basmalele Galbene repurtează o victorie răsunătoare în provincia Zhon, pentru că Huangfu Song a fost ucis chiar când Cao Pi, fiul lui Cao Cao, ducea lupta fatală împotriva lui Li Dong. Desigur, lucrurile devin și mai clare în clipa în care aflăm că Ren Xiang Ji a primit titlul de Marele General Care Îi Pacifică Pe Barbari după bătălia din provincia Zi Jian, drept pentru care Liu Bei se vede nevoit să-și bată unul din superiori cu o creangă de copac (sic!) și apoi să demisioneze din armată. Va reveni și, câțiva ani mai târziu (mai precis o viață de om), va recuceri tronul dinastiei Han.

Acum, desigur, nu vreau să par nici imbecil, nici semidoct pentru că am adoptat o atitudine non-exclamativ-aprobațională. Nu spun că istoria Chinei nu este interesantă, dar, totuși, este un JOC! Se consideră cumva că jucătorul trebuie să fie un expert în acest domeniu pentru a înțelege ce se întâmplă în *Fate of the Dragon*? Eu unul, sincer, nu am auzit în viața mea nici de Liu Bei, nici de Cao Cao, așa cum nu cunosc aproape deloc topologia antică a Chinei (poate nu am fost suficient de atent la Teleenciclopedia) și cred că ar fi fost recomandabilă o limitare a poveștii, pentru a nu o face inaccesibilă.

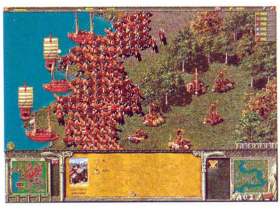
Așa se întâmplă că am jucat *FoD*, practic, în necunoștință de cauză istorică. Măcar am mai învățat ceva cu ocazia asta.

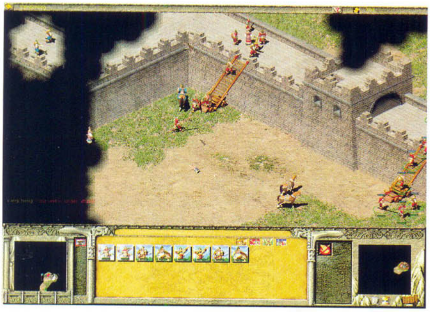

Manevre de asediu sau „Cum să faci praf un perete când ai tot ce-ți trebuie"

Cunoștința de cauză

Fate of the Dragon se joacă pe două hărți (în stilul *Caesar II*). În stânga ecranului este harta orașului, în dreapta harta provinciei. Jucătorul va fi nevoit, la un moment dat, să treacă de pe una pe cealaltă, pentru că, de obicei, în provincie mai există un mare oraș ce trebuie fie apărat, fie (re)cucerit. În rest, în provincie se mai găsesc orașe mici, lipsite de apărare dar bune furnizoare de taxe, precum și statui ale lui Budha care și-au pierdut capul. În schimbul reparării lor, jucătorul primește diferite bonusuri: aur, soldați, o unitate specială, un erou etc.

Clădirile se construiesc în cel mai pur stil *AoE* și printre ele se numără palatul (dat din oficiu), templul, fermele, nelipsitele case, academia națională, barăci de mai multe feluri, ateliere pentru mâncare, vin și mașini de război (catapulte, scări pentru escaladarea zidurilor care înconjoară fiecare oraș important, lanterne zburătoare care au aproximativ același rol cu al baloanelor în Europa secolului al XVII-lea etc.). Una dintre cele mai importante asemenea mașini este „Carul minune" (o mogâoaie care trăsnește și transpiră sub tone de material textil, material lemnos, material ingurgitabil lichid și material ingurgitabil solid; cu alte cuvinte: stofă, bețe, poșircă și potol). Această superbază se instalează în stilul bazelor mobile din *Command & Conquer* (pe care am avut întotdeauna probleme în a le înțelege: cum poate să intre ditamai fabrica, cu gard, parcare asfaltată și angajați, într-un camion, cât o fi el de mare). Toate aceste materiale ar trebui să fie suficiente pentru o campanie lungă. Importanța vitală a carului este dată de faptul că


Dacă nici acum nu credeți că există cai în Fate of the Dragon...



„Oşteni, eu voi urca scara călare. Dacă se rupe, îi trag în ţeapă pe toţi angajaţii de la Lifturi&Ascensoare."



Surprize zburătoare de la Overmax Studios.

producătorii au respectat adevărul istoric şi au incorporat elemente logistice în *Fate of the Dragon*. Cu alte cuvinte, jucătorul nu poate pur şi simplu să creeze o sută de unităţi şi să plece cu ele la atac, pentru că soldaţii au nevoie de întreţinere: mâncare+băutură, cu ajutorul cărora se şi refac după vreun crâncen Mărăşeşti. În acest scop trebuie construit carul respectiv, care va constitui baza de operaţiuni în provincie şi care va trebui aprovizionată în permanenţă, cu ajutorul ţăranilor, desigur (ehei, tot lucrătorul rural săracu').

Spaţiul presează, aşa că trec la partea de gameplay. Pe lângă faptul că jocul tinde să meargă din ce în ce mai greu, drept pentru care trebuie restartat din zece în zece minute, se mai întâmplă şi alte surprize surprinzătoare, cum ar fi următoarea: prin misiunea a doua, Liu Bei al meu are datoria de onoare de a elibera un oraş aflat sub asediu. Excelent, îmi zic, în sfârşit ceva mişcare! Mă apuc de construit ferme, academii, case, culeg toţi copacii şi tot fierul din zonă, dar, stupoare, nici nu-mi fac bine doi-trei suliţaşi (nici măcar cai nu am putut să le procur) că îmi apare pe ecran, lat ca strungăreaţa, mesajul-mesajelor: „Mission Accomplished". După toate indiciile, calculatorul a apărat, singur, atât de bine oraşul cu pricina încât s-a descurcat singur (un AI prea deştept?). Drept urmare, în lupta propriu-zisă, nici un fan înrăit al RTS-urilor nu va avea probleme în a rezolva atacurile computerului.

Mă aflu în situaţia de a recunoaşte că producătorii au fost înţelepţi când au permis oricărei unităţi să se bucure de avantajele sportului hipic şi că este foarte frumos a privi cum o întreagă ceată de călăreţi descalecă automat când i se dă comanda de a escalada un zid (ceea ce dă o tentă de verosimilitate destul de puternică jocului). Pentru a se apropia şi mai mult de realitate, în *Fate of the Dragon* există cataclisme naturale, ale căror efecte dezastruoase pot fi diminuate prin sacrificii, performate în templu. Desigur, nimic nu este gratis, aşa că nu strică să aveţi pregătit un stoc de avarie, în caz că se întâmplă ceva în provincie.

Pentru a se depărta totuşi de realitate, producătorii, deşi au introdus eroi în joc, căror li se pot acorda funcţii din cele mai importante (prim ministru, ministru al finanţelor sau al cultelor, precum şi funcţii de mari generali - „al vestului, E, S, N", „care pacifică barbarii" etc.), deci un element care din nou aduce istoria în prim plan, totuşi aceştia au abilităţi MAGICE, adică pot folosi tot felul de vrăji fie împotriva inamicului, fie pentru a augmenta caracteristicile trupelor proprii. Greu de crezut că asemenea artificii de gameplay pot asigura succesul unui joc care se pretinde eminamente istoric. Poate va fi mai eficientă din acest punct de vedere enorma varietate tehnologică pe care o oferă jocul. Dacă ar colabora toate degetele din redacţie (picioare incluse) şi tot nu ar fi suficiente pentru a număra upgrade-urile din *Fate of the Dragon*.



Pagodă, câmpuri, hambar... Mă rog, să găsească cineva un comentariu mai bun!

Aspectuosologie

Sub aspect grafic, FoD este acceptabil, dar nu iese în evidenţă prin mai nimic. Desigur, atenţia acordată detaliului este impresionantă: toate clădirile sunt magnific realizate, iar atelierele şi fermele sunt animate excelent (asta cu condiţia ca măcar un ţăran să fie înăuntru şi să învârtă la manivelă).

Sonor, jocul este un deliciu. Martori îmi sunt colegii că Liu Bei a umplut redacţia cu mormăituri repetate, rupte parcă din sala de sport, şi asta pentru că, în conformitate cu legile privitoare la statutul râgâiturilor şi răspunsurilor stereotipe ale personajelor din RTS-uri, îmi răspundea prin „Îhî"-uri cu subînţeles de câte ori îl trimiteam dintr-un punct al plaiului în altul (vezi Doamne, îşi dădea seama de importanţa mişcării tactice pe care tocmai o înfăptuisem, chiar dacă era o simplă învârteală în jurul unui copac). Desigur, nici ţăranii nu sunt muţi şi răspund la comenzi cu diferite sintagme, printre care şi un „Yeah, sure!" care sună foarte chinezeşte. În aceste condiţii, doritorii de distracţii sonore pot crea un adevărat scandal executând doar câteva clicuri.

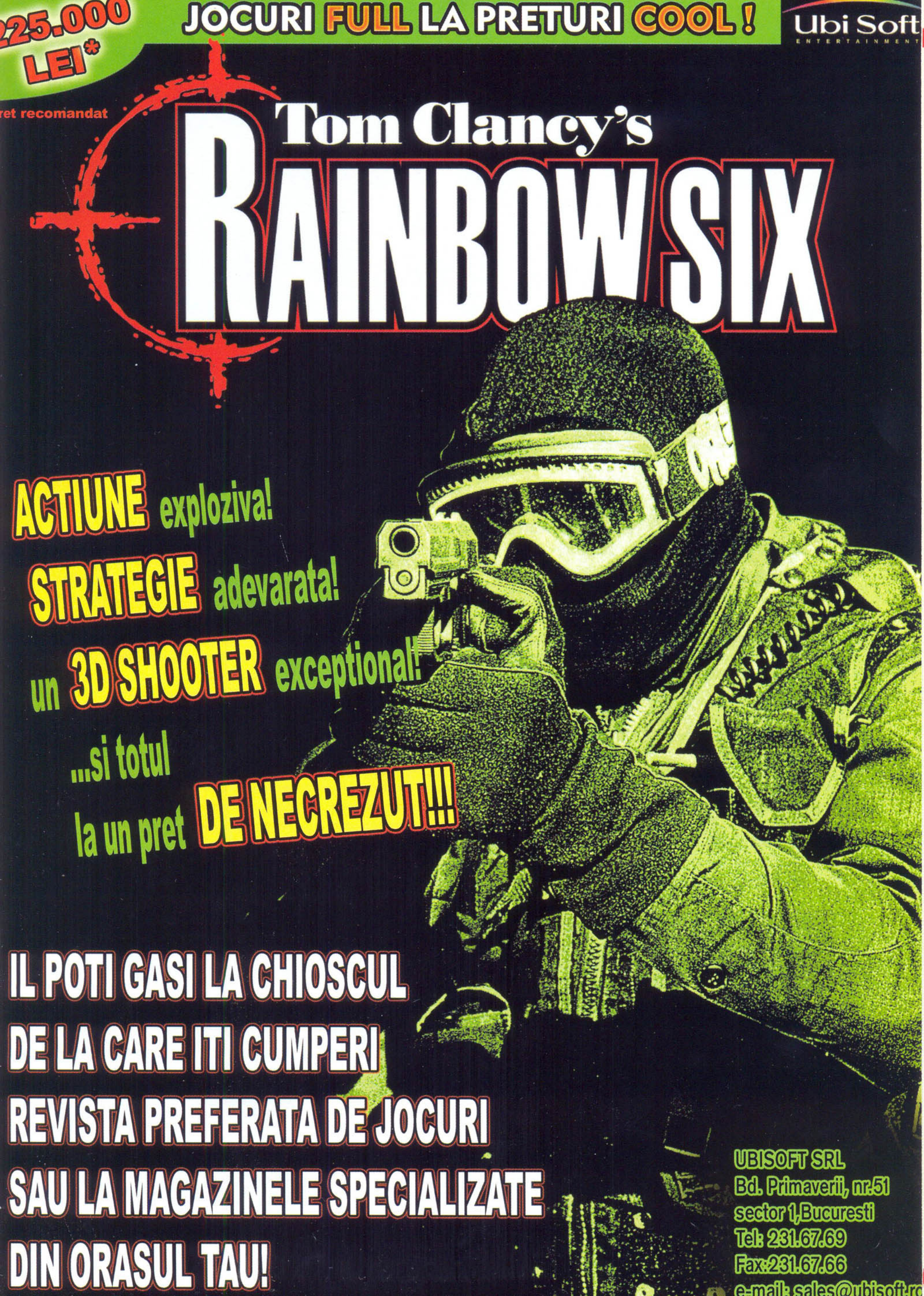
Per total însă, jocul lasă gust de cenuşă şi nu ştiu câţi dintre noi vor avea vreodată răbdarea să-l termine (mai ales că sunt trei campanii mari şi late). Orice s-ar zice, are atmosferă (muzică, engleză stricată, tot tacâmul), ceea ce este destul de uşor explicabil, deoarece 99% din cei care au lucrat la *Fate of the Dragon* sunt chinezi. În fond, nu trebuie decât să-l încercaţi şi vedeţi voi cum stau lucrurile.

Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Three Kingdoms: Fate of the Dragon
Gen:	RTS
Producător:	Overmax Studios
Distribuitor:	Eidos Interactive
Ofertant:	Monosit Conimpex tel: 01-3302375
Procesor:	P II 350 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	N/A

LEVEL	Nota Review
Grafica:	17/20
Sunet:	09/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	03/05
Storyline:	05/10
Multiplayer	07/10
Impresie:	06/10

67%


225.000 LEI*
JOCURI FULL LA PRETURI COOL !
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
ret recomandat
Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ACTIUNE exploziva!
STRATEGIE adevarata!
un 3D SHOOTER exceptional!
...si totul
la un pret DE NECREZUT!!!
IL POTI GASI LA CHIOSCUL
DE LA CARE ITI CUMPERI
REVISTA PREFERATA DE JOCURI
SAU LA MAGAZINELE SPECIALIZATE
DIN ORASUL TAU!
UBISOFT SRL
Bd. Primaverii, nr.51
sector 1,Bucuresti
Tel: 231.67.69
Fax:231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.r



Quake III Team Arena

Un add-on mult așteptat

Am obosit de atâta alergat... Ochii mă dor, picioarele nu mai vor să mă mai asculte iar urechile îmi țiuie îngrozitor (blestematele alea de rachete sunt de vină!). Și când mă gândesc cât de frumos a început totul... M-am trezit (ca de obicei) în eterna arena... două bunkere și niște coridoare înguste și prăfuite. L-am postat pe unul dintre noi lângă steag, ne-am făcut plinul de armament și am pornit vijelios spre baza inamică. După câteva zeci de secunde aveam deja steagul, nimeni nu mă putea opri, treceam cu ușurință printre ei... am ajuns în bază și am înfipt fericit steagul în pământ. 1-0! Am continuat lupta încă două ore, echipa mea nu avea adversari, cucream flag după flag, scorul căpăta proporții astronomice până când... uite, asta nu înțeleg eu, de ce e așa de întuneric și de ce mi-a mie așa de somn?... ce ziceam?...cine?...d0r c1 s1 1nt0mp1... 010101010101

Team Arena

Am reușit și eu să mă dezlipesc de calculator după câteva ore de jucat *QuakeIII Team Arena*, team-based add-on-ul pentru unul dintre cele mai cunoscute shootere existente pe piață. Probabil că nu mai trebuie să vă povestesc despre *QuakeIII Arena*, l-ați jucat cu siguranță și v-ați format deja o opinie despre el... așa că hai să trecem direct la *Team Arena*.

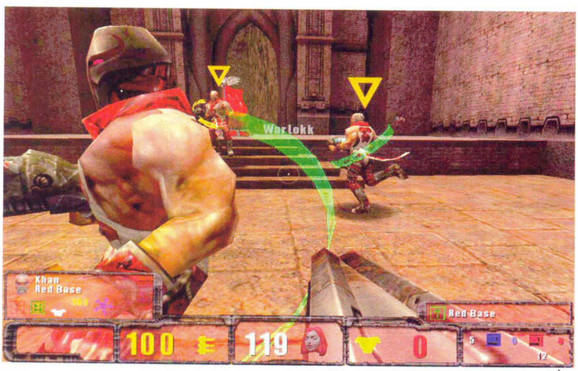
Add-on-ul nu aduce părea multe schimbări față de jocul original, singurele lucruri noi adăugate în *Team Arena* fiind modurile destinate exclusiv jocului în echipă și, e cam singurul lucru care îmi vine în minte acuma, kamikaze-ul (o chestie foarte interesantă și folositoare, de altfel). În rest s-a păstrat același gameplay rapid și nervos, aceeași grafică extrem de bine lucrată și aceleași sunete.

Team Arena conține 4 moduri distincte de joc: Capture the Flag, One Flag, Harvester și Overload. Add-on-ul vine cu 16 hărți noi (unele dintre ele fiind de-o calitate „artistică" uimitoare), câteva power-up-uri (Scout, Doubler și Guard) și readuce în joc „vechiul" Nailgun din *Quake 1*... Interfața a devenit mai user-friendly, mult mai ușoară și mai intuitivă; AI-ul boților a fost îmbunătățit comparativ cu acela din *QuakeIII Arena*, dar nu vă așteptați la nu știu ce manevre inteligente... să spunem doar că reușesc să își facă treaba cu brio.

Au mai fost introduse și hărți ce cuprind și spații deschise (dealuri, văi, etc)... o adiție de mare efect, după părerea mea, mai ales că în *UT* nu prea vezi așa ceva.

Avem, deci... grafica demențială cu care ne-a obișnuit *QuakeI*-ul, hărți noi și foarte bine făcute, un gameplay căruia nu ai ce să-i reproșezi, moduri noi de joc, arme, boți, sunete bine făcute... ce mai!

-*QuakeIII Team Arena* reușește să își facă loc printre multele șocuri și mai ales mod-



LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Quake III Team Arena
Gen:	Team-Based FPS
Producător:	id Software
Distribuitor:	Activision
Ofertant:	Monosit Conimpex tel.: 01-3302375
Procesor:	P II 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minimum 8MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	19/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	29/30
Feeling:	05/05
Multiplayer	19/20
Impresie:	08/10

94%



uri ce tratează team-combat-ul. DAR, tocmai aici este problema. Principala diferență dintre *QuakeII Team Arena* și regele neîncoronat al categoriei, *Counter-Strike*, este faptul că, în timp ce *CS*-ul este un mod pentru care nu trebuie să plătești nimic, *QIIITA* te poate „ustura" serios la buzunar. Este ca și cum ai fi pus să alegi între niște mere proaspete, bune și gratis și unele la fel de proaspete, la fel de bune dar destul de scumpe... și asta cred că zice tot.

Versus

Să analizăm un pic situația... În momentul de față, *QuakeIII Team Arena* are doi mari concurenți, și anume *Unreal Tournament* și *Counter-Strike* (în momentul în care citiți aceste rânduri probabil că va fi apărut și *Tribes2*). E mai bun *QuakeIII Team Arena* decât adversarii săi? Și dacă da, de ce?

Să le luăm pe rând... În primul rând grafica din *Team Arena* este clar mult mai bună decât a oricărui alt FPS, dar asta nu înseamnă că *UT* și *CS* au o grafică slabă... iar grafica contează, până la urmă, mult prea puțin într-un joc multiplayer. Apoi, în timp ce *Unreal Tournament* și *QIIITA* au o tentă sci-fi accentuată, *Counter-Strike* este mult mai realist... aici depinde de preferințele fiecăruia, dacă îți plac nivelele și armele SF sau o luptă purtată cu arme convenționale într-un decor convențional.

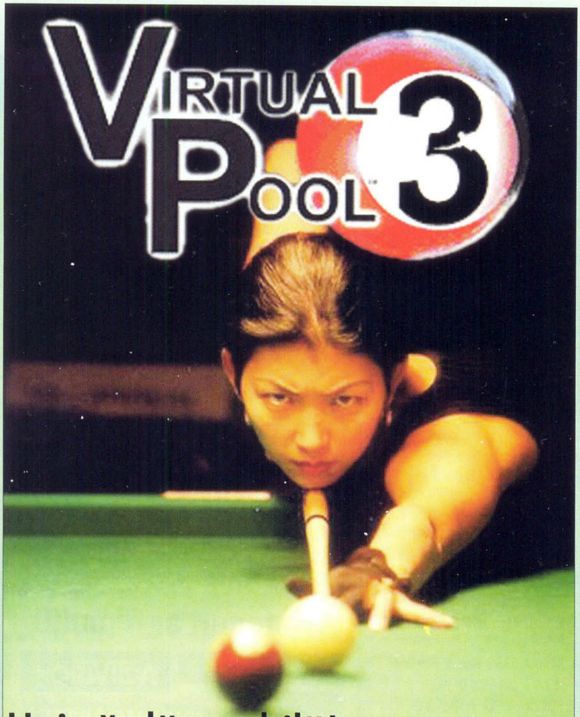
În rest, sunetul contează prea puțin, iar gameplay-ul... gameplay-ul este asemănător în toate cele 3 jocuri (deși mult mai rapid în *QuakeIII Team Arena* și *Unreal Tournament* și mai tactic, mai încet în *Counter-Strike*). *QIIITA* este însă un add-on, un simplu add-on care nu aduce prea multe noutăți jocului original... și mai este și VÂNDUT ca un produs stand-alone, pe când *Counter-Strike* este gratis, iar *Unreal Tournament* este un joc cu totul nou. Mai mult decât atât, la noi în țară, *QuakeIII Team Arena* este foarte puțin jucat (cel puțin pe net)... prea puține servere și prea puțini jucători. Asta în situația în care pot juca în fiecare seară *UT* pe cel puțin un server din România iar *Counter-Strike* pe cel puțin 4-5... dar situația asta se poate încă remedia. Până la urmă, părerea voastră contează... dacă vă place *QIII Team Arena* nici unul dintre lucrurile enumerate mai sus nu vă va opri să îl jucați în continuare. Eu unul prefer să le joc pe toate.





Mitza





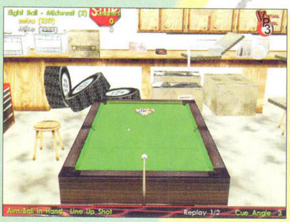
Hai să dăm o bilă!

Nu, să nu începeți acum să spuneți că redacția LEVEL nu mai are ce face și s-a apucat de jocuri de doi bani. Parcă vă aud: „Simulator de biliard? Ce-i cu asta? Fraților, ați dat în mintea copiilor? Dacă aveți chef de biliard duceți-vă la o masă adevărată și nu stați la un joc de lameri. Și după ce vă dați seama cu ce se mănâncă biliardul veniți la mine să vă iau banii?" Hei, nu vă grăbiți să judecați din prima. Se vor găsi printre domniile voastre destui maeștri sau autointitulați experți în jocul cu bile, dar aceasta nu înseamnă că *Virtual Pool 3* nu le va demonstra noi abordări ale jocului despre care nu au auzit până acum. Aveți răbdare un pic cu mine și o să vă dați seama ce ratați dacă nu acceptați ideea unui biliard virtual.

Jocul care a înnebunit redacția

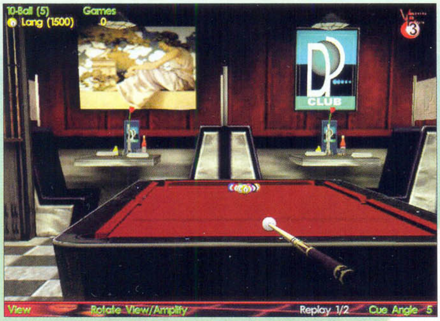
Aceeași reacție am avut și noi la prima vedere. Dar lucrurile au început să se schimbe când am descoperit plăcerea de a lovi cu măiestrie bilele, de a ne exersa talentul la introducerea bilei în gaură și de a goli buzunarele campionilor la jocul cu „bâta". Totul a început într-o dimineață când Marele Șef (K'shu) mi-a pus în mână *Virtual Pool 3*. Nimic deosebit până acum, dar când am găsit filmulețele în care una dintre campioanele la biliard, clasată pe primele locuri în WPBA (categoria grea în versiunea feminină a jocului), a început să ne explice tainele loviturilor cu tacul, lucrurile au început să se schimbe. Din clipa aceea calculatorul meu a devenit cel mai vizitat loc al redacției. Împreună cu ceilalți priveam înmărmuriți măiestria loviturilor și tehnicile pe care, cu multă amabilitate, doamna Jeanette Lee ni le-a împărtășit și nouă. Nu vreau să mint, dar o bună aprofundare a acestora ne va face imbatabili pe orice masă de biliard din țară (singurul lucru care ne-ar mai putea împiedica ar fi tremuratul necontrolabil al mâinii, pe care calculatorul ni-l anulează, precum și cei câțiva indivizi pe care orice ai face e imposibil să-i bați, datorită imensei cantități de noroc cu care ia bombardat Mama-Natură).

Rând pe rând s-au perindat pe la stația mea de lucru redactorii revistei într-o încercare disperată de a-și demonstra abilitățile. În fiecare dimineață Mike îmi spune că ar trebui să ne „încălzim" un pic cu o bilă mică. Nu mai mult de câteva partide, dar jocul se prelungește pentru că fiecare are dreptul la o revanșă, nu? E drept că revanșa nu vine încă, dar îl las să spere. Vine rândul lui Mitza, cel pentru care shooter-ele nu mai au mistere, dar biliardul rămâne o necunoscută. Supărat pe soartă, a început să petreacă nopțile în cluburile obscure ale orașului, încercând să taie fumul gros de țigară cu mișcări elegante ale tacului și punând la bătaie tot salariul pe o lovitură care nu îi va reuși niciodată. Claude îmi spune că jocul de biliard se aseamănă foarte mult cu șahul, probabil de aceea el este cel care gândește cel mai mult loviturile. Îi recunosc însă meritul de a-mi fi rezolvat foarte multe momente tensionate din cariera mea de „biliardist". Cu el mai rămâne de jucat un biliard pe o masă profesionistă. Cel mai mare ghinionist s-a dovedit a fi Pepper. Cu o experiență foarte bogată în domeniu, dar un ghinion cam rar întâlnit, Pepper a reușit de fiecare dată să mă lase cu aproape toate bilele pe masă și să introducă neagra într-o gaură greșită. Deci, ține-o tot așa Cristi, pentru că repetiția este mama învățării.











Oare de ce?

Probabil aceasta este întrebarea pe care o aveți fiecare în minte. De ce ne-am atașat toți de jocul ăsta? Răspunsul este mai simplu decât credeți. Dacă ați jucat *Virtual Pool 1* sau *2* știți. **Celeris** a reușit să facă un simultor foarte real. Deși nu credeam că mai poate ieși ceva nou, iată că **Celeris** și **Interplay** au lansat un simulator excelent, în continuarea seriei, cu multe îmbunătățiri: grafica jocului mult mai realistă, un mod în care poți să-ți faci o carieră în acest joc, noi caracteristici pentru jocul multiplayer și o mulțime de alte amănunte care îl fac cel mai bun joc al genului.

Probabil că cei mai mulți dintre noi ne vom opri asupra clasicelor jocuri: 8-ball, 9-ball, straight pool, dar multe alte jocuri ne sunt accesibile. Putem participa la turnee de biliard în care vom trece de fazele de calificări pentru a juca în finală. Putem exersa tot felul de lovituri învățate în tutorialele campioanei Jeanette Lee sau un joc rapid împotriva calculatorului sau a unui prieten.

Dar, în mod sigur, cel mai impresionant joc va fi career mode. Totul începe într-un garaj prăpădit din cine știe ce suburbie. Cu numai cincizeci de dolari în buzunar, un tac prăpădit și foarte mare speranță începi să-ți faci loc în lumea celor mari. În funcție de banii de care dispui trebuie să provoci la o partidă tot felul de indivizi pe care îi găsești pe aici. Drept să vă spun unii dintre ei arată ca și cum ți-ar da în cap și ar fugii cu banii tăi cu tot. Dar să ținem minte că ne aflăm în fața calculatorului și nu într-un garaj, nu într-un bar în care zboară sticle pe deasupra noastră, se aud motoare puternice cu care vin clienții și se ascultă un rock puternic. Din joc în joc, din pariu în pariu, începi să strângi o sumă frumușică pe care să o pui la bătaie și să avansezi de la prăpăditul garaj până la saloanele de biliard de la Monte Carlo. Mai mulți bani îți vor fi necesari pentru a juca cu personalitățile din domeniu. Vârful va fi Jeanette, care nu joacă pe sume mai mici de zeci de mii de dolari. În caz că ai pierdut nu ești eliminat, ci trebuie să o iei de la început, să pui ban lângă ban. Chiar dacă fondurile tale vor ajunge la zero vei avea surpriza de a găsi, într-un colț de buzunar, uitați probabil de la cheful de noaptea trecută, treizeci de dolari.

Fără îndoială că jocurile pe mize mici sunt și un fel de training. AI-ul jucătorilor care pun la bătaie o sută, două de dolari este destul de slab. Vor băga bile grele cu lovituri care necesită dexteritate și vor rata din cele mai simple situații. Pe măsură ce înaintezi, oponenții devin tot mai stăpâni pe materie și o singură greșeală se poate dovedi fatală. Loviturile tale se pot îmbunătăți, dacă îți cumperi un tac profesionist din oferta magazinului disponibil.

Grafica 3D a jocului este foarte bine realizată. Modul în care se mișcă bilele pe masă pare filmat dintr-un meci real. E impresionant cum au reușit creatorii să aplice legile fizicii. Texturile au o rezoluție înaltă, există efecte de lumini, iar decorurile sunt chiar reușite. Am observat însă prezența câtorva bug-uri grafice: la un zoom mai mare afișele texturi de pe pereți se combină nefericit rezultând o harababură de dungi verticale sau orizontale. Aceasta nu împiedică însă cu nimic desfășurarea în condiții excelente a meciului de pe masa de biliard. De câteva ori cursorul mouse-ului a rămas în mod supărător pe ecran. Nu știu dacă este o deficiență a calculatorului meu sau o greșeală a creatorilor, dar este destul de enervantă. Zgomotele ambientale te introduc foarte bine în atmosfera jocului: zgomotul produs de bile când se lovesc între ele sau când sunt lovite cu tacul, soneria sau sticlele sparte ce mai răzbat din când în când printre sunetele de chitară.

Controlul se face cu mouse-ul pentru a schimba unghiul camerei și pentru a ținti, iar cu tastele pentru a executa anumite comenzi. Nici în această variantă nu există animația jucătorului, și nici a oponentului. Probabil acesta va fi următorul pas în dezvoltarea seriei.

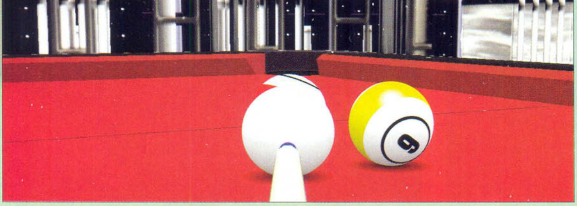
Ce ar mai fi de spus? Un joc care ne-a încântat și pe care n-am să-l părăsesc până nu o voi învinge pe maestra Jeanette Lee. În mod sigur cel mai bun simulator de biliard pe care l-am jucat până acum, dar, dacă tragem linia, rămâne numai un simulator. Redacția a planificat o ieșire la o masă adevărată, la care să testăm experiența căpătată în urma meciurilor disputate pe mii de dolari.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Virtual Pool 3
Gen:	Simulator de biliard
Producător:	Celeris
Distribuitor:	Interplay
Ofertant:	Best Distribution tel.: 01-3455505
Procesor:	PII 400 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minimum 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	18/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	15/20
Multiplayer	04/05
Impresie:	09/10

84%





Severance: Blade of Darkness

Adrenalină pură în cel mai posibil stil gotic!

Se făcea că mai era loc de un titlu de hack'n'slash pe piață, și, de data aceasta, producătorii au reușit să scoată ceva interesant din acest titlu.

Povestea! Ah, povestea! Dați-mi voie să vă spun că nu veți juca *Blade of Darkness* pentru povestea lui, ci pentru acțiunea „îndopată" cu adrenalină pe care o conține! Ce să vă spun? Că la sfârșit va trebui să-l bateți pe Meskalamdug, întruparea zeului Angra Manyu (de unde le scot domnilor p'ăstea, căci eu nu pot să-mi dau seama?)? Primeam chiar deunăzi niște sugestii cum că n-ar trebui să mai scriem prea mult despre povestea din fiecare joc, ci despre ce este mai picant în fiecare titlu!

Zis și făcut, lăsăm povestea la o parte, care oricum nu are prea multe de spus, și trecem la „picanterii de primăvară" care, vorba 'ceea, sunt destule.

Cu ce să încep însă? Cu AI-ul de 2 (doi) lei, cu boss monster-ul de la final, mai ușor de bătut decât acela de prin nivelul 4 sau 5, sau cu bug-uri grafice și de interfață?





Pe tărâmuri necunoscute



La început senzația care te încearcă pare a fi una de *Rune*, și-ți zici: „hmm, oare unde-am mai văzut eu atmosferă din-asta?" Dar, după un timp, te luminezi și-ți spui că este doar o impresie, căci luminile și umbrele chiar sunt adevărate și (culmea!) se mișcă și în timp real. Este și normal, deoarece *Severance: Blade of Darkness* se folosește de un engine mult mai nou și care, de ce să nu ne gândim și așa, a învățat din greșelile predecesorilor (vezi seria *Tomb Raider, Rune*) și nu a mai făcut aceleași gafe, și anume cele mai importante elemente la un 3rd person action fiind: interfața, controlul personajului, modalitatea de control al camerei și luminile și umbrele din joc. Dacă stăpânești toate aceste elemente într-un astfel de gen, atunci calea spre succes îți este asigurată.

Acțiunea este liniară, deși începi cu cele patru personaje într-un decor diferit, dar nici o problemă căci din al doilea nivel (sau capitol) toți eroii vor urma aceeași cale! Și pe lângă toate acestea, *Severance: Blade of Darkness* are și un mic iz de RPG în el astfel că eroul principal acumulează experiență și crește în nivel, fiecare nivel aducând cu sine diferite beneficii: arme mai bune, energie de luptă mai multă și viață mai mult de asemenea etc.

Totuși... (pentru că altfel...)

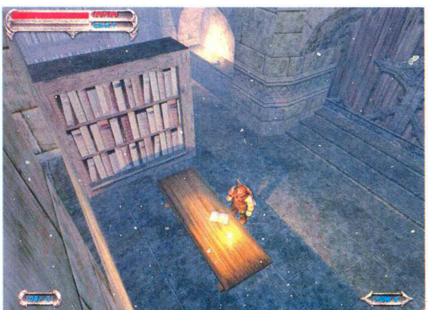
Titlul de față suferă și de câteva lipsuri, unele care deranjează cu adevărat, altele peste care suntem tentați să trecem ușor cu vederea, dar cel mai mult suferă jocul de față la capitolul gameplay și AI.

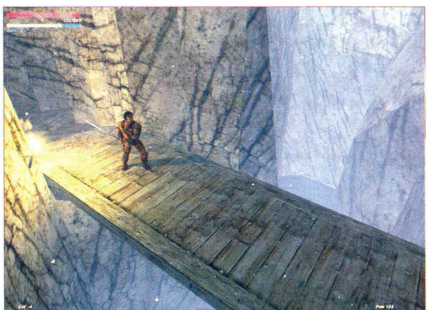
AI – foarte simplu, monștri te atacă în grup și nu de puține ori am remarcat un comportament cel puțin straniu. Să luăm de exemplu nivelul Tombs of Ephyra în care scheletul în flăcări îl învingi atât de ușor printr-o mișcare înapoi, îl lași să lovească, după care lovești și te dai iarăși înapoi! Să nu mai vorbesc despre scheletele care nu reușesc să treacă printr-o arcadă, astfel că-i poți omorî foarte ușor. Sau despre golem-ul care păzește sabia reginei, care suferă și el săracu' de același sindrom al „arcadei blocatoare"! Cum vine asta? Monstrul te atacă, deasupra ta este arcada, dacă te retragi în interiorul arcadei atacatorul tău se va opri ca și cum nimic nu s-a-ntâmplat! Curios nu? Se pare că betatesterii ar fi trebuit să-și facă treaba un piculeț mai bine!



Am zis de monștri, am spus de betatesteri, ce am uitat? Ah... torța! Cum care torță? Torța pe care trebuie să o aprinzi la Fire Shrine după care să o folosești la Fire Altar! Și ce-i așa de fantastic la o torță? Am uitat să vă spun că poți aprinde torțe luate de pe jos la focurile atârnate de pereți (atunci să vezi lumini și umbre dinamice!).

Ei bine, celebra torță despre care este vorba se află situată în nivelul Temple of AlFarum și, după ce sari un ditamai hău, iei torța respectivă te duci la Shrine și ai marea și neplăcuta surpriză să vezi că nu se aprinde! Este vorba despre un bug mic, astfel că numai una din cele trei torțe găsite după ce sari se poate aprinde la focul sfânt! Sună interesant, nu?





Rune

Pentru cei cu adevărat maniaci și care vor dori totuși să ducă la bun sfârșit acest joc, iată și locațiile runelor de care veți avea nevoie ca să vă alcătuiți „cea mai tare sabie din regat în lung și-n lat":

Mount Kelbegen
Fortress Tell Halaf
Tomb of Ephyra
Fortress of Nemrut
Oasis of Nejeb
Temple of Al Farum

Poate o să vă întrebați: de ce? Răspunsul este foarte simplu! Înainte de aria finală veți avea posibilitatea să vă întoarceți în locațiile de mai sus pentru a găsi toate runele! Și nici măcar monștrii nu vor mai fi aceiași! Deci, căutați bine pe pereți ceva ce seamănă cu o rună și activați butonul respectiv cu ajutorul unei săgeți, o trapă secretă se va deschide și veți avea acces la runa respectivă!



Poțiunile de healing sunt foarte puține (în fiecare nivel), de obicei aflate în posesia unor monștri destul de puternici. Astfel că, nu prea ai nici un beneficiu din faptul că iei poțiunea respectivă (după moartea monstrului), căci va trebui să o folosești pentru a-ți recăpăta puterile! N-ar fi stricat ca producătorii să introducă în fiecare nivel câte o piatră de „refresh" la care să poți merge să-ți recapeți energia, deoarece nivelurile sunt oricum statice, cu monștri bine stabiliți, fiecare în locul lui sau cu ruta lui de patrulare.

Departe de mine, totuși, gândul să afirm că nivelurile din *Blade of Darkness* nu sunt bine făcute! Am avut plăcerea de a admira niște hăuri sub mine, că nu mult mai lipsea și amețeam, și multe alte „finețuri" care demonstrează că level-designerul (fără nici un apropo aici!) și-a făcut pe deplin treaba - vezi penultimul nivel și modalitățile de activare a celor patru chei! Dar parcă ar fi fost mai interesant să ni se spună și nouă mai devreme despre cele 6 rune răspândite prin nivelurile acestui joc, nu de alta, dar de ce să te mai întorci într-un nivel pe care l-ai completat doar ca să iei „nu știu ce rună" care să-ți folosească în confruntarea finală. Și dacă tot am adus vorba despre confruntarea finală, aflați de la mine că boss monster-ul de final este mai ușor de învins decât „animăloiul!" (căci altfel nu-i pot spune) care se tot dă în tine cu un fel de vampiric attack și se tot regenerează, căci la un moment dat ajungi să te plictisești de atâta luptă!



Interfața

Dar să trecem și la interfață! Un exemplu clar de interfață prost implementată ar fi modul de folosire a arcului, care trece într-un fel de first person când vrei să-l folosești, dar nici gând să-ți arate un punct de ochire, astfel că, dacă ținta este statică, primele trei-patru săgeți le vei consuma ca să-ți reglezi tirul, după care vei începe să și lovești ceva, ca să nu mai vorbesc, dacă ținta aleasă se află pe o rută de patrulare sau pur și simplu evoluează într-un perimetru bine definit (așa cum o fac de altfel marea majoritate a monștrilor din *Severance*)! În rest, fiecare personaj, în funcție de abilitățile lui și armele pe care știe a le mânui, are un set de lovituri speciale care se pot executa doar prin apăsarea „ca bezmeticu" a tastelor de cursor. Nici din acest punct de vedere soluția aleasă nu a fost una dintre cele mai strălucite, dar hai, treacă de la noi!

Deși *Blade of Darkness* are multe probleme, începând cu cele din interfață și control al personajului, și terminând cu cele de AI, totuși rămâne un „catindat" puternic la gropițele din obrajii domnișoarei (?) Lara Croft! Și... doar atât, căci merită jucat, fraților! Gata ... că v-am înnebunit!

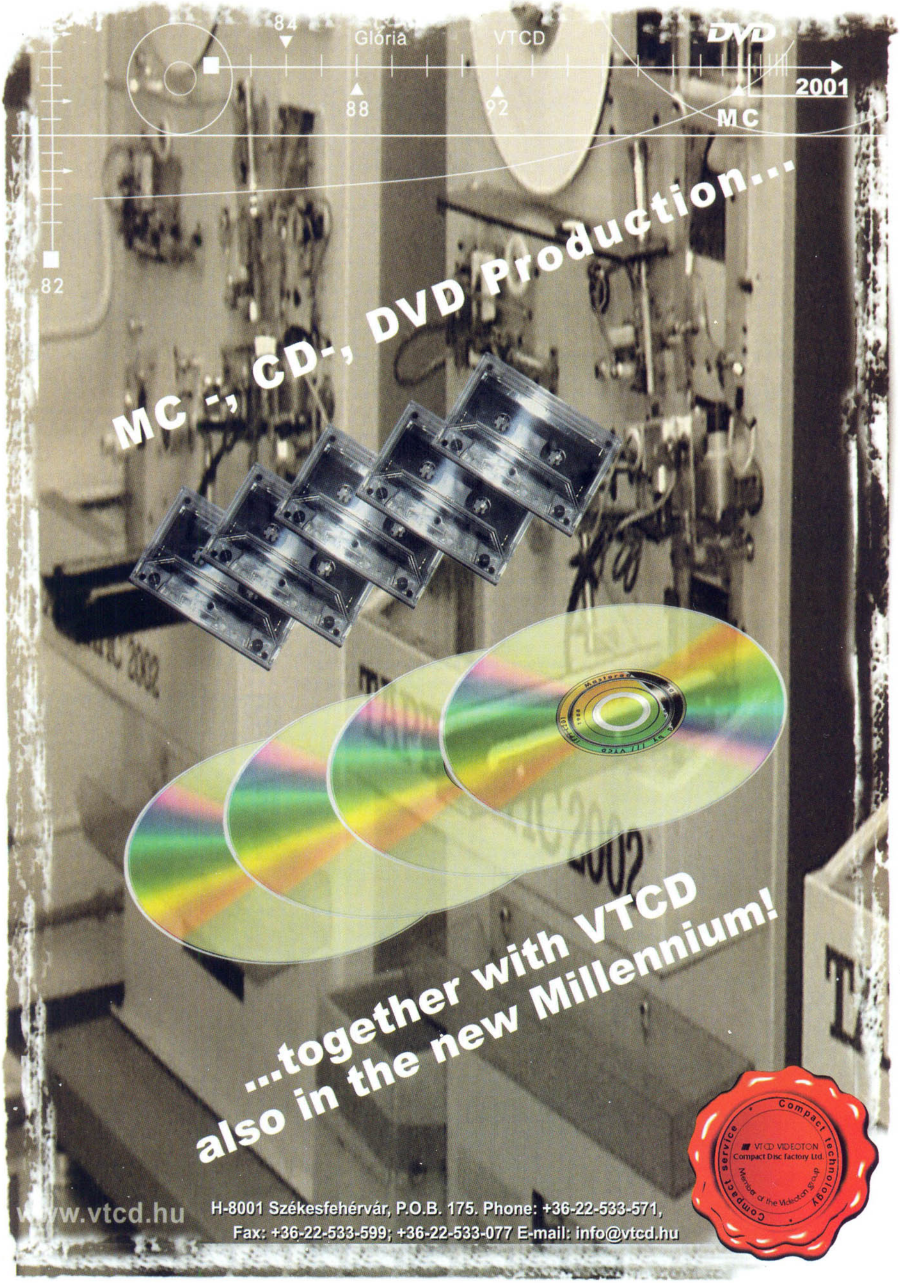
K'shu

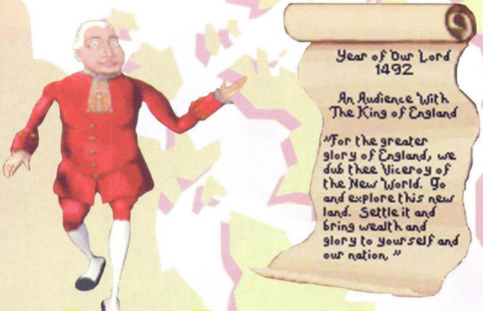
PS: Aaah, și am și eu o rugăminte către producători! Să scoată totuși monedele de 100 din pantalonii cavalerului nostru că sunetul respectiv m-a stresat pe tot parcursul jocului! Sau măcar să pună ceva hârtii de 500K, să știm și noi că dacă tot îi pică ceva din armură, să ne luăm și noi un SUK!

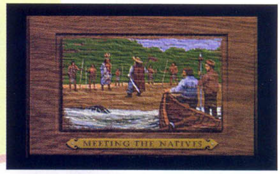
LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Severance: Blade of Darkness
Gen:	3rd Person Action
Producător:	Rebel Act Studios
Distribuitor:	Codemasters
Procesor:	P II 350 MHz
Memorie RAM:	128 MB
Accelerare 3D:	minimum 32MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	19/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	24/30
Feeling:	04/05
Multiplayer	17/20
Impresie:	08/10

84%


84
Glória
VTCD
DVD
88
92
2001
MC
82
MC -, CD-, DVD Production...
...together with VTCD
also in the new Millennium!
www.vtcd.hu
H-8001 Székesfehérvár, P.O.B. 175. Phone: +36-22-533-571,
Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu
Compact technology
Compact service
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of the Videoton group







Colonization

Un joc din seria „zation" a lui Sid Meier.

Luna aceasta a picat în sarcina mea să mă scobor în arhiva LEVEL și să scot de acolo la lumină un joc care să fi avut un impact major la vremea lui. Profit de ocazia asta, și aici ar trebui să fi putut vedea zâmbetul diabolic ce mi s-a înfiripat pe față, să le dau peste nas tuturor celor care chibițau în spatele meu râzând: „Uită-te și la ăsta... Și-a pus Voodoo 5 să joace *Colonization*!".

Începutul anilor '90 a însemnat o adevărată revoluție pentru industria jocurilor pe calculator. Apariția PC-urilor și a chiar a Windows-ului a descătușat creativitatea multor designeri, ce aveau în sfârșit posibilitatea să-și poată exprima liber viziunile artistice. Sid Meier a fost, probabil, liderul acelei generații de designeri, iar întreaga sa activitate împreună cu **Microprose** au însemnat un hit după altul. Despre *Civilization* nu mai trebuie să povestesc, toată lumea cunoaște această serie care este pe cale acum să se îmbogățească cu al treilea membru al familiei, produs tot de Sid Meier. Apărut în umbra jocului de căpătâi al lui Meier, *Colonization*, a avut o copilărie putem spune, obscură. A trebuit să treacă aproape un an de la apariția sa pentru ca gamerii din întreaga lume să-l descopere cu adevărat și să îi recunoască potențialul.





O lume nouă

În loc să se ocupe de istoria omenirii, *Colonization* particularizează activitatea la una din cele mai glorioase și aventuroase epoci, Epoca Marilor Descoperiri.

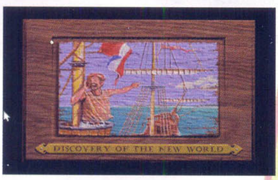
Începând din 1492, anul descoperirii Americii de către Columb, până spre sfârșitul secolului XVIII (1777), perioada Revoluției de Independență Americană, jocul ne poartă prin întreg calvarul colonizării unei lumi noi, virgine, neexplorate și pline de pericole. Cele patru mari puteri europene, ce dominau lumea și mările, Anglia, Spania, Olanda și Franța se întreceau în acapararea cât mai multor teritorii în ținuturile nou descoperite. Mirajul bogățiilor ca și al eliberării de persecuțiile și prejudecățile unei Europe aflate încă sub îndoctrinarea creștină a atras tot mai mulți oameni către Lumea Nouă. Coloniile au înflorit, iar triburile native de amerindieni, chiar dacă inițial nu-și făceau probleme, s-au trezit brusc alungați de pe pământurile pe care s-au născut și în care și-au îngropat strămoșii.

Stră-stră

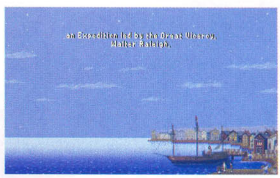
Colonization constituie unul dintre cele mai elocvente exemple a ceea ce se poate face atunci când există pasiune și interes, chiar dacă tehnologia pare să submineze eforturile producătorilor. Apărut la începutul anilor '90 (1993), jocul rulează sub MS-DOS, iar grafica lui VGA, pe rezoluții de 320x240 și lipsa multiplayer-ului ar încreți de groază pielea jucătorului modern obișnuit cu super-creații 3D și efecte din cele mai trăznite (din care nu se poate să lipsească lens-flare).



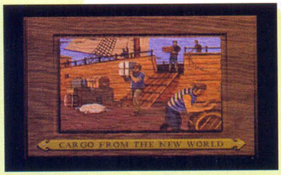
Însă *Colonization* strălucește la acel capitol, tot mai neglijat în ultima vreme, pe care-l cunoaștem sub denumirea de gameplay. El a















fost cel care ne-a determinat să ignorăm lipsa multiplayer-ului, grafica pixelată, lipsa animațiilor sau faptul că unitățile erau simple bitmap-uri ce se plimbau pe o hartă 2D. Ore întregi, zile și nopți se scurgeau în timp ce administrai nou-formatele colonii din Teritoriile Americane. Fiecare națiune încerca prin forțe proprii să-și consolideze poziția în Lumea Nouă, spaniolii duceau un război de exterminare a nativilor



(bonus +50% când îi atacau), francezii dimpotrivă încercau să se înțeleagă bine cu aceștia, fiind oameni mai vizionari (risc de atacuri native scăzut), olandezii făceau ce știau mai bine, anume comerț (piață europeană mai stabilă și mai profitabilă) în timp ce englezii soseau cu miile goniți de biserica încă atotputernică în țara mamă (rata de colonizare crescută).

Colonization nu înseamnă doar colonizare și exterminare. Coloniile vor trebui întreținute și dezvoltate, coloniștii, alături de cei nou sosiți, să fie puși la muncă fiecare după calificarea sa. Colonization este însă și un abil joc de diplomație în care va trebui să jonglați atât cu monarhul propriu cât și cu celelalte puteri implicate în Colonii. Supraviețuirea depinde în mare măsură de acest lucru. Deoarece în final, așa cum s-a întâmplat și în realitate, va trebui să aprinzi flăcările revoluției și să-ți câștigi independența față de regele propriu.

Eu, cel puțin, pot spune că a fost primul joc în care am văzut că poate fi terminat fără să fiu nevoit să extermin opoziția.

Un alt aspect important al jocului îl constituie interacțiunea cu popoarele băștinașe. Poartă-te frumos cu indienii și ei îți vor bate la ușă cu o mulțime de daruri, perturbă-le liniștea sau ocupă-le terenurile și vor dezgropa securea războiului. Cu tot avantajul oferit de armele de foc europene, nu trebuie uitat că indienii luptă pe teritoriul lor și vor ști să se folosească de orice element al naturii pentru a organiza ambuscade sângeroase.

Satele indienilor vor fi mereu locuri ideale de odihnă pentru exploratorii obosiți, mai ales dacă gazdele sunt tratate cu respectul cuvenit, iar câteodată, coloniștii mai neexperimentați pot deprinde din secretele muncii. În timpul războiului de independență, indienii pot deveni un aliat prețios, echipați cu cai și arme, aceștia vor face zile negre trupelor imperialiste (tory).



La marginea lumii

Poate să spună lumea ce o vrea, dar există anumite lucruri în viață de care te atașezi atât de mult încât nu mai poți trăi fără ele. *Colonization* reprezintă pentru mine un astfel de element și indiferent unde va ajunge tehnologia sau jocurile ca dezvoltare, tot voi reuși să găsesc timp să mai joc un Colonization chiar și pe un Pentium 10 cu 1G RAM și Voodoo 16. Iar pentru cei care vor continua să chibițeze în spatele meu am doar două vorbe să le spun: „Grow Up!"

Claude





RTS Universe

Realitatea Timpului Strategic

Din nou în fața editorului de texte, cu o grămadă de poze din RTS-uri (din care trebuie alese cu mare grijă câteva) și cu fel și fel de jocuri care mi se perindă prin memorie fără restricții, mă regăsesc față în față cu unul din genurile față de care am simțit o atracție nu de puține ori fatală pentru timpul meu, care a fost înghițit în cantități industriale de-a lungul a nopți întregi în care *Dune II*, *Age of Empires* sau *Dark Reign II* și-au afișat pe monitorul meu, pline de mândrie, calitățile grafice. E drept, acest timp alocat RTS-urilor a scăzut în ultimii ani, pe de o parte pentru că mi-am dezvoltat un simț critic poate prea puternic pentru a-mi mai permite să am o bucurie genuină, copilărească, în fața unui joc în principiu bine realizat, pe de altă parte pentru că aceste jocuri „în principiu bine realizate" au apărut tot mai rar și, tehnic, au fost tot mai pretențioase. Așa se face că m-am trezit jucând *America: No peace beyond the line!* cu un strop de plictiseală amestcat cu „sictir". Am văzut prea multe greșeli puerile și prea multe exagerări pentru a mă mai lăsa ușor păcălit de o grafică minuțios realizată (cu toate că Zeul-Grafică încă ocupă un rol însemnat în micul meu Pantheon).

Să discutăm deci despre RTS-uri. First of all, vorba englezului, cum a apărut minunea asta pe fața monitorului? Se făcea că oamenii au visat dintotdeauna să fie mari conducători, șefi, lideri (asta fără să-și dea seama de obligațiile și responsabilitățile care revin unei asemenea clase „privilegiate"). Bine, bine, a zis Napoleon că fiecare soldat are în raniță bastonul de mareșal, dar nu toată lumea îl și găsește și, în plus, nu toată lumea este soldat. Totuși, a fi conducător militar a însemnat idealul tuturor celor care, între 4 și 87 de ani, s-au jucat măcar o dată pe covor cu soldați de plastic/plumb sau, mai primitiv, și-au făcut „cazemate" prin păduri. Este vremea „copilărotică", cea a vârstei de aur a omenirii, mai ales a acelora dintre noi care, pe atunci, nu visam nici la HC, ce să mai zic de PC-uri.



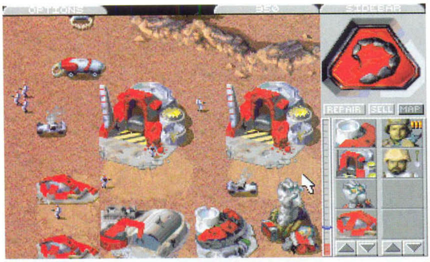
A survenit apoi momentul apariției jocurilor pe calculator. Evoluția lor rapidă a făcut ca jocurile „naturale" amintite mai sus să devină anacronice. Ce rost are să te mai joci afară, în frig și ploaie, sau chiar pe covor când, frumos colorat, te așteaptă un joc mult mai detaliat decât orice altă încercare „militară"? Așa a apărut *Dune II*. Desigur, jocul acesta înseamnă mult mai mult decât bătaie fără sens, cu bâte și cazemate. Prima strategie în timp real, „bunicul" RTS-urilor, cum i se mai zice, a însemnat intrarea într-o nouă epocă. A fost primul joc cu adevărat genial al începutului erei divertismentului virtual. Cititorii lui Frank Herbert s-au trezit că **Westwood** le transformă universul preferat și face din el un mediu tocmai bun pentru lupte pentru dominație, pentru spice - melange. Au apărut primele tancuri, turele, uzinele energetice care erau Wind Trap-urile, colectoarele de mirodenie, mentatul și așa mai departe. Acestea sunt concepte care, în mare, au rămas NESCHIMBATE de-a lungul secolelor cibernetice trecute de atunci. În *Earth 2150* se întâmplă, la nivel bazal, același lucru care se întâmpla și în *Dune II*. Diferența: grafica, sunetul, folosirea extensivă a mouse-ului. În rest, aceeași poveste: resurse, bazele proprii și cele inamice, construirea clădirilor, apărarea dinamică și cea statică. Totuși, graba strică, așa că nu mă avânt și mă întorc „ab origine".

O comandă, o cucerire

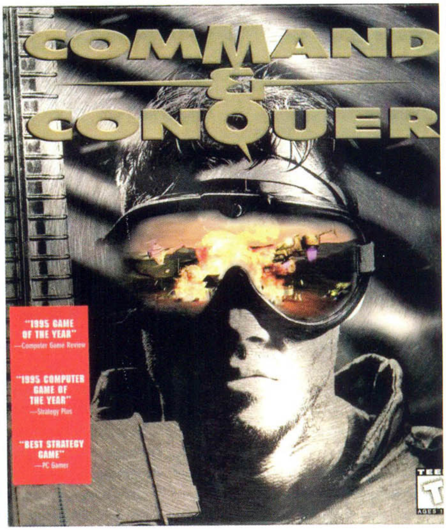
Westwood nu a reușit să-și țină mâinile în buzunar și ideile în cap și a inițiat o nouă serie, cu care a nenorocit competiția și s-a impus pe











piață, la un moment dat, ca cel mai important producător/distribuitor de jocuri. În anii 1995-1996 apărea seria *Command & Conquer*, care a împins genul RTS unde nu a ajuns nici un alt gen atât de repede. Prima dată am văzut imagini din C&C la televizor, la o emisiune „de profil" a Radio Televiziunii Transilvania. (una din primele emisiuni de jocuri din România). Timp de douăzeci de minute am văzut cum se rezolvă prima misiune, cum se construiește o bază, modul în care se grupează soldații. Eu și cu încă cine știe câți alți pasionați de jocuri am salivat în seara aceea ca după cea mai gustoasă prăjitură coaptă vreodată. *Command & Conquer* este RTS-ul care stă, alături de *Dune II*, la baza a tot ceea ce jucăm azi în materie de RTS.

Pe de altă parte, o altă firmă își făcea apariția tot la jumătatea ultimului deceniu al secolului trecut. **Blizzard** îi spune și a produs poate cele mai de succes RTS-uri văzute vreodată. Totul a început când orcii și oamenii pur și simplu nu au mai putut să lase la o parte divergențele și au pornit la război. Dat fiind faptul că gamerul este ahtiat după arme strălucitoare, povești cu zâne, monștri și, cel mai important, lupte sângeroase, acest gen de intrigă a prins foarte bine la public. Așa se face că *Warcraft* a fost un succes extrem și e foarte greu de spus cine a influențat cel mai mult genul RTS: seria *Command & Conquer* sau seria *Warcraft*? Ambele sunt extrem de longevive și importanța lor poate fi ușor demonstrată, în primul rând prin sutele de fan-cluburi înființate pe parcursul timpului și în al doilea rând prin apariția (sau măcar tentativele) unor jocuri aparținând altor genuri, dar inspirate de RTS-urile celor două serii (vezi *Warcraft Adventures* sau *Command & Conquer Renegade*).

Au urmat, desigur, „doiurile" și, mai nou, „treiurile". *Warcraft II* încă se mai joacă, pentru că reușește să ofere în rețea ceea ce alte jocuri, supermoderne, nu prea sunt în stare.

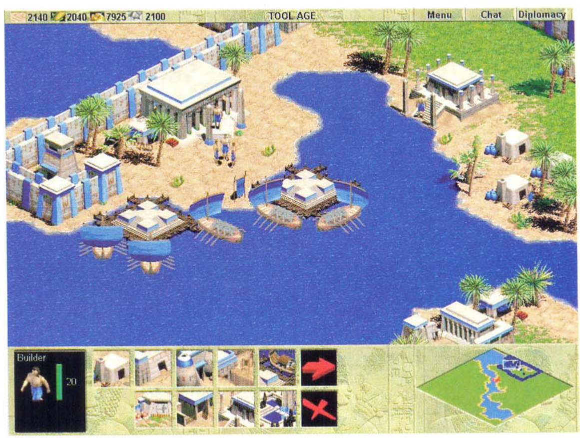
Două cuvinte și despre *Command & Conquer: Red Alert*: multă lume l-a criticat, în timp ce alții au afirmat că este mult mai bun decât predecesorul său.

Ce-i drept, parcă, parcă sună mai bine ideea luptei dintre ruși și aliați decât a celei dintre GDI și NOD (asta e valabil doar pentru pasionații de mari „adevăruri" istorice). Desigur, de gustibus...

Cât despre *Red Alert*, dacă îmi este permisă inserarea părerii personale, a fost un joc destul de bine realizat, în măsura în care te poți obișnui cu ideea că smaraldele și alte nestemate pot crește ca buruiana, pe coclauri.

Resursele Trebuie Strânse

Iată-ne ajunși la spinoasa problemă a resurselor. Spuneam că nu prea mă bucură ideea pietrelor prețioase crescând alandala și







abia așteptând să fie recoltate. Pe de altă parte, oare e mai plauzibilă ideea că există copaci care scuipă tiberium sau că nu știu ce platformă spațială e plină de minerale și de zăcăminte de vespene gas? Aici survine scindarea între distracție și realitate: RTS-urile nu au reușit să fie niciodată prea apropiate de realitate și tocmai asta le-a dat farmec. Astfel, dacă în *Warcraft* adunai lemn și aur (+petrol în *Warcraft II*), adică resurse veridice, asta nu a făcut ca *Red Alert* sau *Starcraft* să fie mai puțin bine realizate. Mulți optează pentru fantezie pentru că asta caută în jocuri.

Multe ar mai fi de spus, dar spațiul presează și mă văd obligat să pomenesc, tot pe scurt, o altă serie, și ea cu pretenții de piatră de hotar, punct de cotitură și etalon pentru genul RTS: seria, mică și moale (după vorba lui Kshu cu ferestrele mici și moi), *Age of Empires*. Nu cred că pot pretinde că voi cuprinde în paginile acestea căruțele de review-uri care au fost scrise în legătură cu *AoE* și cu demnul, dar nu foarte dotatul său urmaș, *AoEII: Age of Kings*. Ambele jocuri intră în sfera RTS-urilor cu iz istorico-real, ceea ce a făcut ca cele două titluri de la **Microsoft** să aibă un succes deloc neglijabil. E o chestie să conduci egipteni, greci sau huni în luptă, în cuceriri epice! Nu e puțin lucru să faci pe Alexandru cel Mare și să ajungi din Macedonia în Egipt și India sau să îți dai aere de Ioana D'Arc și să scapi cu dibăcie Franța de englezi și propriul trup de pala focului! Aici stă succesul seriei. **Microsoft** a speculat foarte bine cerințele pieței și i-a oferit exact ceea ce-și dorea, într-o epocă, continuată până azi, în care majoritatea jocurilor apărute sunt cel puțin (științifico-) fantastice.

Între timp, au apărut și alte producții ale genului, dar nu prea au reușit să se impună: *Dark Reign*, de pildă, care a oferit la vremea lui o grămadă de concepte originale (printre care setarea comportamentului unităților și folosirea punctelor de control pe traseul unei unități). Nici *Total Anihilation* nu a fost prea rău, ba chiar a reușit să aducă primele elemente 3D într-un gen eminamente 2D. *TA* a fost primul joc în are unitățile poziționate pe înălțimi erau clar avantajate față de cele care se târau în vale. La câțiva ani după aceea apărea *Total Anihilation: Kingdoms*, care a fost un fiasco. Păcat de potențialul risipit.

Jocuri cu meșteșug

Iată, deci, că lucrurile au mers mai departe și ne-am trezit, într-o bună zi a anului 1998, cu *Starcraft*. **Blizzard** pare că a făcut pasiune pentru meșteșuguri, mai întâi cel al războiului, mai apoi cel al stelelor. Pot spune fără teama de a mă înșela că epica bătălie dintre rasele Human, Zerg și Protoss este cea mai faimoasă din toate câte s-au dat vreodată pe PC. Ca de obicei, AI-ul din *Starcraft* nu a fost o capodoperă și succesul jocului are și nu are prea mare legătură cu latura de singleplayer. Unii (printre care și eu) au fost fascinați de poveste și de filme (în stil **Blizzard**, ceea ce spune foarte multe în ceea ce privește calitatea). Alții, în schimb, au trimis legiuni întregi, milioane de marines, hydras și zealots la moarte, pentru victoria în LAN-ul cu minereuri și pungi de vespene. De fapt, *Starcraft* a fost o revoluție totală, cu excepția graficii, care s-a păstrat 2D, dar ex-



AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS



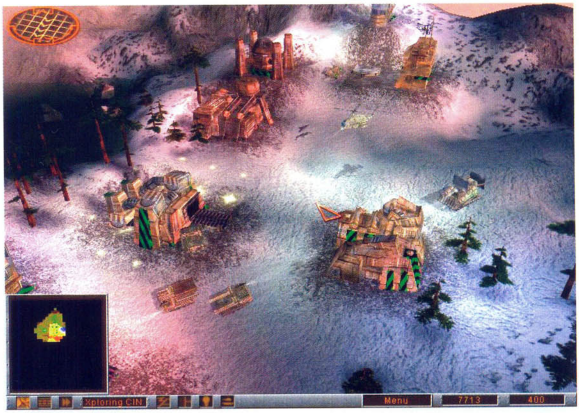
trem de funcțională și chiar atractivă. Prin *Starcraft*, jocul în rețea a căpătat nuanțe până atunci necunoscute. Cred că a fost primul RTS după *Warcraft II* la care oamenii s-au înghesuit și în LAN party-uri de 8. Chiar în momentul scrierii articolului de față redacția este umplută de strigăte protoss-războinice de genul „Dau o Cola!" și de ploscăituri provocate ba de ieșirea unei drone din larvă, ba de irigarea solului cu sânge proaspăt de firebat. Asta după ce săptămâna trecută, în aceeași redacție, răsunau acordurile războinice din ambele *AoE*-uri. E clar că toate aceste jocuri au acel ceva - „meșteșugul" de a atrage publicul, de a duce jocul în rețea pe alte culmi, mai înalte și mai luminoase, pentru un viitor...

Dacă tot veni vorba de rețea, uite că producătorii au început să mizeze exclusiv pe latura aceasta (tot astfel cum producătorii de FPS-uri par să uite tot mai des să facă jocuri singleplayer). Așa se întâmplă și cu genul RTS. Primul simptom evident a fost *Dark Reign 2*, care nu merge DECÂT cu Winsock 2 instalat (de altfel, și *Dark Reign* avea cerințe de genul acesta). Winsock 2 se activează doar când e instalat softul de rețea sub Windows. Altfel spus, e preferabil să ai calculatorul legat la o rețea, ca să poți juca *Dark Reign 2* în multiplayer.

În aceeași linie se înscrie și *Strifeshadow*, RTS-ul prezentat într-un preview luna trecută. Mai mult, *Strifeshadow* va fi un joc conceput EXCLUSIV pentru multiplayer (un *Unreal Tournament* al genului RTS?). Într-un fel, promotorii unei asemenea strategii au dreptate. Ce rost are să te confrunți cu un AI care, eventual, nu știe decât să te copleșească, un AI care de multe ori face aceeași greșeală în mod repetat (cum ar fi trimiterea din nou și din nou a câte două, cel mult trei unități slabe într-o zonă puternic apărată). Alta: mai deunăzi eram martorul unei lupte Kshu - computer în *Starcraft* și am observat un lucru evident în mai toate RTS-urile apărute până acum: calculatorul își trimite trupe la atac și pare să uite să le mai supravegheze, așa că nu de puține ori trupele trimise de Kshu să atace baza calculatorului își dădeau binețe cu trupele trimise de calculator să atace baza lui Kshu, după care treceau liniștite una pe lângă cealaltă). Parcă e mai bine să te limitezi la lupte cu prietenii, care știu să facă și altceva în afară de construit rapid de baze și control simultan al tuturor unităților.

„Bucurii" grafice

Este evident că orice gen de jocuri tinde, mai mult sau mai puțin, către tridimensionalitate și, cum RTS este un gen și încă unul puternic, de ce s-ar lăsa mai prejos și nu și-ar schimba și el hainele. *Warzone 2100* a fost printre primele, dacă nu chiar primul RTS 3D. Ce mai valuri și furo(u)ri s-au stârnit! Bucurie mare în toată lumea! Gamerii sărbătoreau, dopurile de șampanie păcăneau lângă monitoare pe care *Warzone 2100* anunța nașterea... Aici optimismul dă de fundătură și ar putea foarte bine să lase loc pesimismului: *Warzone 2100* - începutul unei ere negre, în care aspectul ia locul jocului, în care controlul defectuos al perspectivei asupra câmpului de „bataie" (vorba lui Mitza) strică farmecul pe care îl dă grafica bine realizată. *Warzone 2100* anunța moartea... Nici tonalitatea aceasta nu e potrivită. Adevărul este undeva la mijloc: DA! Grafica 3D arată bine de tot (și cere bine de tot resurse) și, vizual, face jocul mai atractiv. NU! E rău că jucătorul trebuie să se concentreze atât de mult asupra camerei prin care privește acțiunea, pentru că se trezește că nu mai stăpânește perfect jocul. Un RTS 3D are nevoie în primul rând de o interfață foarte bine pusă la punct, asta pentru a nu se transforma într-un coșmar. În plus, nu este suficient ca un RTS 3D să aibă grafică 3D, ea trebuie să fie și foarte bine realizată, altfel arată mai rău decât un 2D ca lumea.



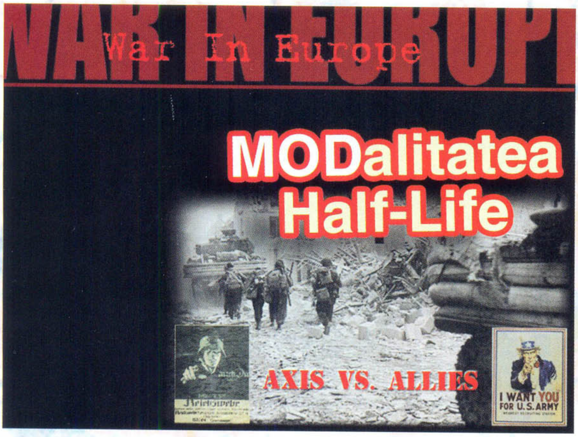


Earth 2150 este ultima culme a genului RTS 3D care a mai putut fi cucerită în mileniul trecut. După *Earth 2140* (un RTS departe de a fi excelent, dar cu o linie melodică excelentă, deși nu prea avea legătură cu acțiunea jocului), *Earth 2150*, a cărui temă îmi aduce aminte de frumoasele vremuri când citeam povești despre apocalipse și colonizări în *Outpost 2*, a fost un succes aproape total (cotat, în medie, la 85% de mai toate revistele de profil). De ce doar 85%? Acesta este rezultatul întâlnirii genului RTS cu grafica 3D: formă vizuală bună, gameplay acceptabil, dar defectuos.

Se poate spune că, sub unele aspecte, genul inițiat de *Dune II* se află încă la nivel primar, poate pentru că oamenilor le plac tocmai aceste elemente care tind să devină perene și pe care este posibil să le întâlnim și peste câțiva ani: colectarea resurselor, construirea bazelor, upgrade-urile. Fie că este vorba de istoria omenirii, de un viitor apocaliptic sau de rase create de imaginația producătorilor, genul RTS nu va avea niciodată probleme în a se integra, așa cum nu a avut niciodată asemenea semne de întrebare. Poate acesta este motivul pentru care RTS este genul cel mai abundent în specii. Asta, desigur, pe lângă faptul că un RTS este întotdeauna un joc relativ ușor de înțeles și de jucat, care nu-ți dă(dea) amețelile pe care le dă un First Person Shooter. Aici stă succesul acestui gen care a ajuns să fie considerat de mulți drept „cea mai »fumată« categorie de jocuri". Oare?



Mike



După *Science and Industry*, luna aceasta nu ar strica să lăsăm la o parte problemele tehnico-tactice-administrativ-productive, companiile și oamenii de știință și să ne întoarcem în vremea când lumea trebuia să fie roșie, cu bulină albă și svastică în mijloc și a ajuns până la urmă tot alb-roșie, pe de o parte tărcată și cu stele prin colțuri albastre, pe de cealaltă, cu unelte, scule și utilaje ale câmpului muncitoresc.

Cu alte cuvinte, este vorba de al doilea război mondial, marea conflagrație secundă, lupta binelui contra răului, americani și ruși contra nemți etc. Prolific cum îl știm, acest drăguț război a influențat industria jocurilor încă din stadiile sale incipiente.

Dar nu despre jocuri antice se discută în articolul de față, ci despre MOD-uri. Deducția este așadar simplă: *War in Europe* este un MOD pentru *Half-Life*, apărut cam demult, dar care ar putea prezenta un anume interes pentru cei pasionați de această perioadă a istoriei.

Die you Ammi shit!

Cam asta se întâmplă în *War in Europe*. Ca un MOD care se respectă, *WiE* modifică drastic designul meniurilor din *Half-Life*, asta pentru a vă introduce „din prima" în atmosferă. În fundal se profilează o amestecătură de poze alb-negru, fotografii de pe front și afișe cu unchiul Sam adresându-se tineretului american. În fine, după ce sunt configurate tastele și este aleasă harta, *WiE* poate începe. *War in Europe* este un MOD exclusiv pentru multiplayer, dar este preferabil să fie cel puțin patru jucători în rețea, pentru că altfel devine cam agasant, mai ales că hărțile oferite de producători sunt destul de mari.

Modificările față de *Half-Life* au survenit mai peste tot, mai puțin reprezentarea energiei și a muniției. Armele, efectele lor asupra inamicilor, sunetele, texturile, toate au fost schimbate, dar nu neapărat în bine.

WiE seamănă în anumite privințe cu *Team Fortress*, adică se poate selecta (ca și în *Counterstrike*, de altfel) partea pentru care vreți să luptați (Axis sau Allies), apoi trebuie selectat tipul de soldat sub forma căruia jucătorul decide să intre în horă. Din nou se remarcă asemănarea cu Team Fortress: clasa, selectată automat și aleator la început, nu poate fi schimbată decât după ce respectivul jucător a murit. Totuși, nu trebuie să vă faceți griji că veți rămâne prea mult timp în viață. Dimpotrivă, în *War in Europe* se moare extrem de repede, ceea ce face ca acest MOD să fie înfricoșător de apropiat de realitate. Cauzele morții pot fi multiple și trebuie analizate pe rând. În primul rând sunt armele. O lovitură în zona capului, cu orice armă (pistol, carabină, mitralieră, pușcă cu lunetă), produce moartea victimei. Dacă lovitura nu a atins o zonă vitală și victima a reușit să scape, oricum nu are prea multe șanse de supraviețuire, pentru că energia continuă să-i scadă până la zero (vezi Doamne, e rănit sireacu'), punct în care bravul soldat face ultima sa flotare. Există, desigur, medici, dar și aceștia au posiblități limitate (ca de exemplu faptul că nu pot fi peste tot în același timp). Uneori, energia se oprește la 4 sau 1, ceea ce este, practic, echivalent cu 0.

În al doilea rând sunt tot armele, dar nu cele la purtător, ci artileria, mortarul, ale căror obuze, lansate de nu se știe unde, persistă în a cădea fix în capul combatanților care sunt atât de neglijenți încât uită să se adăpostească sub vreo clădire dărăpănată.

Mă simt obligat să-i dau lui *WiE* ce-i al lui *WiE*, adică să vă spun că există unele niveluri foarte inteligent realizate. Mi-a plăcut harta Vorstoss, excelentă pentru multiplayer în 2-4 jucători. Un design răsărit, o arhitectură a haosului impecabil gândită (ziduri sparte, sârmă ghimpată, tranșee), multe afișe războinice pe pereți și obuze care cad în permanență. Efectele vizuale și de sunet merită o supranotă. Este singurul joc (mă rog, MOD) în care am simțit cu adevărat ce înseamnă războiul. Exploziile sunt dinamice, adică în momentul în care un obuz explodează, pe lângă focul și fumul degajate, se









zguduie pământul. Nu vă pot spune cât de mult contribuie asemenea efecte la crearea atmosferei tensionate. Și tot legat de atmosferă ar fi faptul că, de exemplu, există o hartă (wie_d-day.bsp) care încearcă să recreeze, la scară mică, debarcarea din Normandia. Scena pare ruptă din filmele de război și, fiind de partea Aliaților (în timp ce Sebah se ascundea precum rozătoarea sub casca lui Fritz și îndrepta spre mine țevi ucigașe din buncărul de pe plajă), m-am simțit o clipă în „Saving Private Ryan" (nu că ar fi o senzație prea plăcută să știi că, după ce placa protectoare a transportorului a atins nisipul francez, ești complet expus proiectilelor). În *WiE* există și alte hărți inspirate de filme, cum ar fi aceea, similară unei scene din același „Saving Private Ryan", în care echipa aliaților trebuie să apere de atacurile axei un pod dintr-un oraș ruinat.

Aspectul distrugerii

Toate bune și frumoase până când vezi jocul în sine. În ceea ce privește texturile, vă mărturisesc că am avut revelația urâtului. Nu de puține ori (ba chiar de prea multe ori) am văzut mov, alb sau verde aprins în fața ochilor. Nici ceea ce se vede din soldați și nici chiar armele nu sunt prea bine făcute (de altfel, în *WiE* se găsesc bug-uri din plin). Se pare că și producătorii au fost conștienți de pocitaniile de texturi și au pus (ca să tensioneze atmosfera) mult întuneric în joc, da' întuneric ca tuciul, beznă, zero fotoni, penurie de lucși. Nu de puține ori intram în cine știe ce încăpere și mă împiedicam de șireturi cu luminozitatea dată pe maxim. Dacă reușiți să faceți abstracție de aceste neplăceri vizuale, *WiE* ar putea chiar să vă placă (asta în măsura în care aveți cu cine să-l jucați). Sonor, cum am mai spus, jocul este un deliciu. Gloanțele ricoșează, răniții cer ajutor, în timp ce în fundal se aud alte împușcături înfundate, iar în prim plan bubuie obuze și grenade.



Revin la asemănarea cu *Team Fortress* și vă spun că în *War in Europe* există următoarele tipuri de soldați:

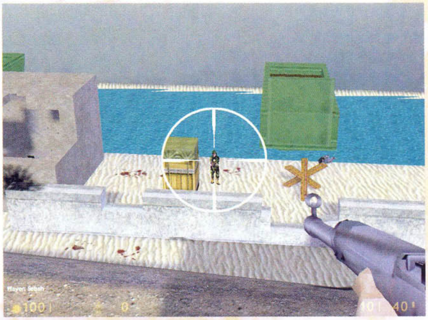
US Scout, US Sniper, US MG-Gunner, US Anti Tank, US Rifleman, US Medic și echivalenții lor ariani SS-Sturmsoldat, Scharfschütze, MG-Schütze, Panzerabwehr, Gewehrschütze și Sanitäter. Fiecare are armament specific și pasionații de detalii tehnice au ocazia să își pună cunoștințele pe bancul de teste, oricât de nefericită ar fi reprezentarea grafică a unora dintre arme.

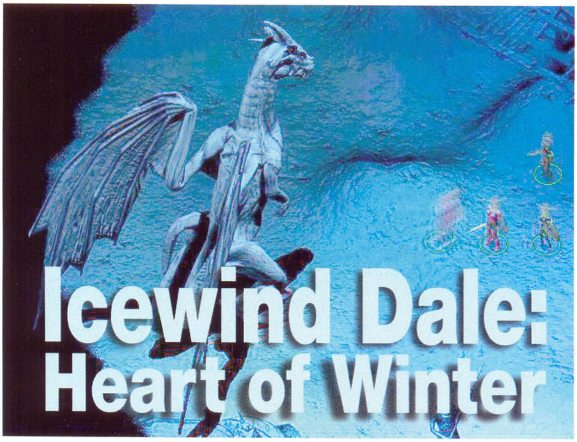
În ceea ce privește „mulțumirea personală", latura egoistă a MOD-ului, jucătorul începe cu rangul de Newbie, dar poate avansa până la Colonel (la un moment dat, nu este exclus să dați chiar peste Dolfi însuși, costumat și mustățat riguros). Diferențele dintre grade nu stau doar în denumire, ci și în rezistență, deoarece, cu cât este mai mare demnitatea militară, cu atât beneficiați de mai multă energie (scut). Avansarea de la un grad la altul se face în funcție de numărul de inamici trimiși pe alte plaiuri. Pe de altă parte, dacă sunteți non-eficienți, adică reușiți să omorâți și voi un inamic abia după ce ați însângerat solul de nenumărate ori, atunci veți rămâne veșnic un novice.

Gata cu vorba. Priviți imaginile, procurați-vă *War in Europe* de pe Internet (noi am avut versiunea *WiE Beta 2*, ceea ce ar putea explica bug-urile, dar am instalat și un update care se lăuda că rezolvă câte-n soare și în stele, dar problemele tot acolo au rămas). E gratis, așa că puteți să vă dați cu părerea indiferent de conținutul portmoneului. Heil *Half-Life*!

Mike







A doua plimbare prin ținuturile înghețate.

Iată și continuarea la *Icewind Dale*, chiar mai repede decât ne-am fi așteptat. De unde ai fi crezut că *Icewind Dale* a apărut doar în așteptarea lui *Baldurs Gate II*, iată că vine ca din ceață și *Heart of Winter*. Ei bine, destulă introducere, să trecem la partea de FAQ. Ce vă recomand puternic e să nu începeți *ID HoW* cu un party nou nouț. Nu de alta, dar e de-a dreptul distractiv când te bați cu un luptător de nivelul unu cu uriașii din joc, pe care și la nivelul 20 era dificil să-i omori!

Oricum... Povestea este următoarea: Te trezești (din nou) într-un oraș necunoscut care are nevoie de un erou (respectiv 6). Jarrod, de care ai tot auzit în prima parte, intră din nou în acțiune. Adică: se unește cu spiritul unui barbar mort, și acesta revine la viață gata să recucerească teritoriul furat de civilizația vrăjmașă... Clasic...

Lonelywood

And so our story begins... Orășel gen Easthaven. Hjorlled te va întâmpina, te va lumina puțin asupra situației, după care îți va cere să-l întâlnești în tabăra barbarilor. Quest-uri în Lonelywood: Hailee Dunn - o fetiță pe care o găsești la intrarea în oraș, lângă o fântână. Îți va spune că fratele ei a căzut în fântâna respectivă. Dacă vei vorbi cu tatăl ei, vei afla adevărul... Te vei întoarce să mai vorbești o dată cu fetița și vei mai câștiga ceva experiență. Pe tatăl lui Hailee îl poți ajuta să scape de influența lui Baldemar dacă vorbești cu preotul orașului. Și poți să-l împaci cu soția lui dacă vorbești cu ea la bar și cu Hailee, după ce mama ei s-a întors acasă. Hailee îți va spune diferite secrete ale celor din oraș. Dacă vorbești cu barmanul despre ce ai aflat vei obține ceva XP și vei avea acces la diferite obiecte magice.

Tot Hailee îți va spune ceva despre cei 3 vânători. Dacă te duci să vorbești cu ei, vei afla că acum sunt doi vânători... Unul a cam murit. Soluția la acest quest va apărea mai târziu, așa că nu vă stresați. După ce te întorci de la Barbarian Camp, dacă vorbești cu Baldemar (nobilul), îl vei face să recunoască că străinul era ucigașul care trebuia să-l ucidă pe Jerrod/Wilfdene.

După asta vorbește cu Emmerich Hawk (puțin mai la dreapta și jos) pentru a afla poziția (mai mult sau mai puțin strategică) taberei barbare unde va trebui să te duci.

Barbarian Camp

Odată ajuns aici vei avea o primire foarte călduroasă... Și se pare că Hjorlled e cel care te salvează, chiar dacă din cauza asta va fi trimis pe Burial Island. Eu îți recomand să fii cât mai pacifist... Așa vei obține cea mai multă experiență. După ce pleci din tabara barbară, ți se va spune că ai fost trădat (iar?...). Bineînțeles că dacă vei fi diplomat ai să pleci cu toate informațiile necesare și cu toate personajele întregi. Nu de alta, dar acum va trebui, ca un erou ce ești, să-ți salvezi salvatorul de pe... Monkey Island! (oops)... Burial Island!



Burial Island

Dacă vorbești cu Young Ned, și îl rogi frumos de tot, te va duce el pe Burial Island. Aici vei întâlni niște dușmani destul de puternici, majoritatea





undead. Îți recomand să folosești din plin magiile. Dacă intri în caverna cea mai apropiată de locul unde ai ajuns pe insulă, după ceva cercetare și după câteva lupte distractive, vei da de mormântul lui Jerrod/Wilfdene, care e păzit de Mebdinga. Îți spune câteva chestii gen: sunt o fecioară care a fost înmormântată odată cu barbarul ăsta!!! după care, bineînțeles, te atacă. Nu cred că poți evita conflictul. În mormânt vei găsi insigna lui Jerrod/Wilfdene. Dacă ieși prin NW te vei întâlni cu Hjorlled. Îi spui că nu trebuie să renunțe, bla bla bla, că regele lui e un spirit rău, bla bla bla, îi dai insigna și îți va da din nou întâlnire în tabăra barbară.

Înapoi în Lonelywood

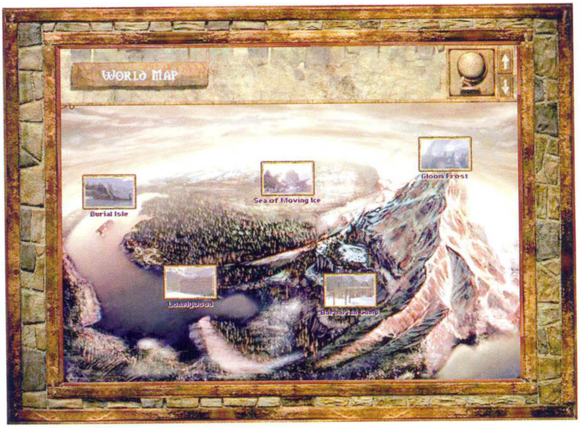
Ajuns din nou în oraș afli că încă unul dintre cei trei frati (pătați?) a fost omorât. Vorbești cu el, apoi cu Emmerich, după asta cu barmanul, și revenind la Emerich, afli că el este omul-lup. Vorbești din nou cu barmanul și obții o amuletă pe care poți apoi să i-o dai apoi lui Emmerich. Finally!

Gloomfrost

După ce treci de prima zonă, ajungi într-un nou labirint de gheață la sfârșitul căruia îl găsești pe Tiernon. El îți va da o oglindă cu ajutorul căreia o poți găsi pe vrăjitoare. În zona următoare, la sfârșit, chiar în colțul de NE dacă stai un pic pe loc cu oglinda în posesia ta vei găsi intrarea. Vorbește cu vrăjitoarea, care îți va spune o poveste lungă, a cărei singură concluzie este că trebuie să duci oglinda la Jerrod/Wilfdene.

Back in the Barbarian Camp

Duci oglinda, îl convingi pe Jerrod/Wilfdene să o folosească și apare în curând și vrăjitoarea, care, așa cum a prezis, moare. Dar, în schimb, îl demaști pe Jerrod/Wilfdene care se dovedește a fi o „dragoancă" ce vrea să se



răzbune pe toata umanitatea pentru ceva ce s-a întamplat cu sute de ani în urmă - normal, nu? După ce sufletul dragonului pleacă din corp, vei fi atacat de barbarii care țineau cu el. Însă aventura nu se termină aici... Hjorlled îți spune că trebuie să ucizi acest spirit dacă vrei să obții pacea și te trimite, din nou, pe o insulă.

Sea of moving ice

După ce ajungi aici, afli că nu te poți întoarce decât după ce ai rezolvat problema dragonesei. Sper că ai fost precaut și ți-ai luat cu tine ce îți trebuie (pampers, briceag, sabie). În disperare de cauză o să trebuiască să te duci în templul ei, în nord, și să o cauți. Aici te vei lupta mai mult cu schelete și magi, dar mai puternici decât cei obișnuiți. În partea de jos, dreapta, este o nouă intrare. Odată intrat în templu ai mare grijă la curse (traps). Vă veți confrunta cu o nație de broaște uriașe și care se dau mari magicience. Cool! Trebuie să provocați la luptă golemi, distrugeți sfera magică și după asta să-l distrugeți pe șeful broscoilor pentru a căpăta o cheie cu care să intrați în zona următoare. Aici veți da, că vreți sau că nu vreți, de monstrul cel mare și rău. Lupta e relativ ușoară, considerând că e vorba de un dragon (respectiv o dragoancă!). După ce moare ea, și hoarda de broscoi din jur, va apărea și spiritul ei, dar care e mult mai ușor de omorât. Și gata! Ta Ta! Ați salvat din nou pacea, poporul și națiunea din Faerun!

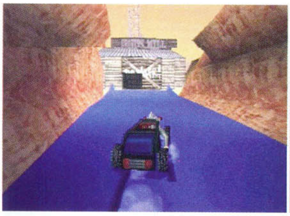
Prolog (Monolog)

Jocul este clasic AD&D, însă, din păcate, nu prea aduce nimic nou. Până și povestea e în general îngrozitor de asemănătoare cu cea din prima parte. Dacă ați jucat și Baldur's Gate, veți vedea, din nou, mai multe asemănări. Nu zic, mi-a plăcut la nebunie să-l joc, dar aș fi vrut ceva mai mult. Și pe deasupra E MULT PREA SCURT!!! Un AD&D într-un capitol??? Well, anyway ... E „drăguțel", și monștrii sunt destul de interesanți (în sensul de incredibil de ciu-'dați). Încercați-l!

Sand Witch











Hot Wheels Turbo Racing

Fierbinte - Roți - Turbo - Curse... Iată o combinație de „condimente" care nu poate fi decât foarte picantă!

Dacă e marți este Belgia și dacă este un joc cu mașini, atunci nu putea fi decât subsemnatul adică... Șarpele Sălbatec, în traducere liberă Wild Snake. Da... ați citit bine sunt eu, Șerposu', m-am întors și sunt gata să reiau colaborarea cu domniile voastre, colaborare care sper să fie cât mai fructuoasă. Dar mai bine să vorbim despre *Hot Wheels Turbo Racing*, un joc de curse realizat de **Electronic Arts**. Ei bine, pentru început nu pot să vă spun decât că nu avem de-a face cu un simulator auto pur-sânge. Haideți mai bine să zicem că este vorba despre un joc cu mașini destul de reușit în care senzația de viteză reprezintă atuul principal. În rest... orice asemănare cu realitatea este pur întâmplătoare, vorba poetului. Spun asta pentru că acest titlu de la **Electronic Arts** nu excelează la capitolul realism, fiind vorba mai degrabă de un joc cu mașini realizat într-o tentă futuristă, care pe mine personal, sincer, nu mă încântă. Dar asta nu înseamnă că *Hot Wheels Turbo Racing* este un joc care nu merită osteneala de a fi jucat. Tocmai de aceea cred că ar fi mai bine să nu ne legăm prea mult de realismul acestui titlu sau de comportamentul mașinilor, și să încercăm să căutăm părțile bune, dacă acestea există.







Stunt'em, crush'em... race'em!!!

Hot Wheels Turbo Racing este construit după modelul clasic al acestui gen de jocuri. Astfel că avem la dispoziție peste 40 de mașini, modele clasice Hot Wheels, realizate într-o manieră absolut futuristă la fel ca și cele 11 trasee pe care ne vom testa îndemânarea într-ale șofatului. La prima vedere, jocul nu pare a oferi foarte multe satisfacții, dar după ce joci câteva curse în mare viteză îți dai seama că este destul de captivant.

În timpul curselor trebuie să fim atenți la obiectele care sunt „plantate" în mijlocul drumului cu scopul de a ne încurca și de a ne testa reflexele.

Pe lângă aceste obiecte de-ale lui „Încurcă-lume", pe traseu mai sunt presărate tot felul de power-ups (Car of steel, Rubber car, Super brakes, Turbo boost, 4x4 etc.) pe care ar fi bine să nu le ratăm pentru că se dovedesc a fi foarte folositoare în timpul cursei. În cazul în care în fața noastră se ivește o trambulină va trebui să profităm din plin de această ocazie și să executăm o cascadorie (Airtime, Flips, Spins sau Rolls) cât mai spectaculoasă pentru că astfel vom beneficia de „impulsuri" Turbo, dar asta cu condiția să aterizăm pe roți. Restul... este viteză, viteză și o țâr' de reflexe.

Dă-i a doua că frigi motorul!

Poate că foarte mulți dintre „propetarii" de console dar mai ales dintre cei pasionați de jocurile cu mașini vor fi decepționați de *Hot Wheels Turbo Racing*. Eu nu pot să le spun decât ceea ce îmi spune mai tot timpul și bunicul meu: Nu-ți place, nu mănânci! Și... pe bună dreptate, pentru că până la urmă nu ne obligă nimeni să îl jucăm, că doar nu o fi acesta ultimul joc de pe Terra. Eeeei comedie...

Poate până la urmă o să facem și noi o rubrică la fel ca cei de la televiziunea „guarda e vinci" pe care o vom intitula simplu: LEVEL te ascultă ce vezi!

Parcă văd: Salut bă... Bă, ce băgați numa' articole despre jocuri de cacao. Păi ce, bă... Hot Wheels e joc bă... că mie nu îmi place deloc, pe bune.

Apoi vine altul: Bună LEVEL! Eu nu știu ce au unii cu voi de tot comentează la adresa voastră că nu le place aia, că jocul ăla e urât. Păi, dacă nu le place să nu mai cumpere revista. Și vreau să îi spun lu' ăla căruia nu îi place Hot Wheels că mie îmi place și că mă bucur că ați scris despre el. Și... discuția ar putea continua la nesfârșit însă...

Concluzia nu poate fi decât una singură: Orice ai scrie, orice ai face, lui nu-i place, mie-mi place. Na... că am făcut și o poezie.

Wild Snake

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Hot Wheels Turbo Racing
Gen:	Curse
Producător:	Electronic Arts
Ofertant:	Sony Overseas
Telefon:	01-2244710

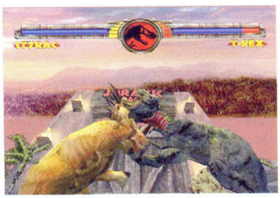


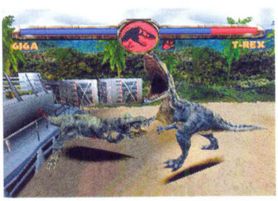
Bătaie de bătaie, cu dinozauri de dinozauri!

La ultimul congres internațional al Partidului Dinozaurilor Cretacieni s-a hotărât schimbarea președintelui T-Ony REXy după o perioadă de 5432 de ani, timp în care acesta s-a aflat la conducerea partidului. Astfel că în interiorul partidului s-au format două tabere, una fidelă actualului președinte și alta de partea contracandidatului acestuia Gogu RAPTOR, un extremist de dreapta convins. După două tururi de scrutin la sfârșitul cărora rezultatele alegerilor au fost de egalitate, aceștia s-au hotărât să rezolve problema pe o cale amiabilă, în urma căreia să se stabilească viitorul președinte PDC. Soluția aleasă... CAFTEALA sau, mai bine spus, Mortal Dino Combat.

Dă-i cu călcâiul în barbă!

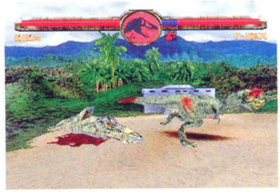
Părerea mea este că ideea celor de la **DreamWorks Interactive** este extrem de originală și, de ce nu, interesantă. *Warpath: Jurassic Park* mi se pare a fi foarte reușit, și asta pentru că este un gen de joc pe care dacă îl joci de două sau trei ori îl termini fără nici o greutate. Acest lucru nu poate decât să mă mulțumească pentru că astfel am impresia că sunt un gamer al naibii de priceput. Ăăăă... glumeam. Oricum, cert este faptul că avem de-a face cu un titlu asemănător cu *Tekken* sau *Mortal Combat* însă cu o mică diferență și anume că, în acest caz, „bătăușii" pe care jocul îi pune la dispoziția nostră reprezintă 14 „modele" de dinozauri, unici în felul lor, dintre care fac parte și celebrii T-REX sau RAPTOR.

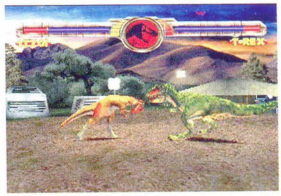




Locurile în care acești coloși își măsoară puterile sunt în număr de zece și sunt realizate după imagini din filmele Jurrasic Park și Lost World. Cel puțin așa zic ei, realizatorii, însă sincer să fiu scenele din joc nu mi-au trezit nici o amintire legată de vremurile în care am vizionat filmele în cauză. Dar... în fine! Pentru a câștiga luptele nu trebuie să facem mare lucru decât să mușcăm în stânga și dreapta și, din când în când, să aplicăm un croșeu sau câte o pălitură de pumn din „fundu' curții" cu care să ne trimitem adversarul, presupus și dat dispărut de la domiciliu cu mult timp în urmă, în lumea viselor, în loc cu verdeață... Domnii dinozauri se bat aproape la fel ca parlamentar... oops, aproape la fel cum știm noi că se bat dinozaurii în realitate: lovituri de picior la cap, prize stil Nelson, genunchi la ficat, mușcături de ureche și alte procedee din acest sport internațional atât de popular, cunoscut sub numele de ciomăgeală.







Confruntarea finală: REXu versus RAPTORu

După nouă zile și zece nopți de bătaie cu strigături, țipete de durere și buze sparte, scorul era în continuare egal. Astfel că s-a optat pentru o confruntare directă între cappy (de portocale) celor două fracțiuni ale partidului, într-un caft-show moderat de Hovidiu Dinoțoaia.

Astfel s-a dovedit încă o dată că situațiile extreme necesită soluții extreme. Singura nelămurire pe care o am eu acum este una care mă roade încă de la începutul discuției noastre. Oare de ce nu le-a venit acestă idee a confruntării celor doi candidați la președinție de la început? Oare pentru ce această vărsare inutilă de sânge? Iată o întrebare la care nu vom putea răspunde decât jucând *Warpath: Jurassic Park*. În acest caz, viitorul ocupant al fotoliului prezidențial va fi desemnat de noi în urma unei campanii de „convingere", pe care o vom duce în rândul celorlalți membri, pentru a demonstra că platforma (PS2) program pe care noi o promovăm este cea mai bună.

Wild Snake

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Warpath: Jurassic Park
Gen:	Caft
Producător:	Dreamworks Interactive
Ofertant:	Sony Overseas
Telefon:	01-2244710



Encyclopaedia Botanica Plus

Pentru ca harnicele albinuțe să poată zbura din floare în floare, pentru a poleniza tot ce se zvântă în bătaia vântului de primăvară, trebuie să existe, bineînțeles, floricelele.

Iar aceste floricele trebuie înainte de toate cunoscute foarte bine, atât în ceea ce privește necesitățile lor, cât și sub aspectul apucăturilor lor de sezon, astfel încât dezvoltarea lor să se desfășoare normal, să fie armonioasă, spre beneficiul ochilor noștri însetați de frumos și al nărilor noastre pline de freamăt în căutarea miresmelor îmbătătoare ce se ridică dintre petale. Ăăăăăă, și așa mai departe ...

Ajungând, totuși, în miezul chestiunii, trebuie să vă spun că avem de-a face din nou cu un produs multimedia publicat de **FastTrak**. Firmă care a luat o serioasă decizie de a-și „rotunji" seria *„Home & Garden"* cu un număr cât mai mare de pachete multimedia arondate acestui subiect.

Deja v-am prezentat *Punch! Home Design*, și vă mai spun că există în această serie și *„Visual Home Professional"*, *„3D Landscape Professional"*, *„LandDesigner 3D"*, *„Home Architect"* etc. Iată deci că avem de-a face cu o serioasă opțiune a unei firme din domeniul multimedia pentru domeniul „casă și în jurul casei", iar pachetul *Encyclopaedia Botanica Plus* este o dovadă în plus în această direcție.

Oferind o bază de date imensă, conținând peste 10.000 de plante și mai mult de 3000 de fotografii (din care, dat fiind și sezonul, îmi face plăcere să vă dau cât mai multe mostre încap pe această pagină), *Encyclopaedia Botanica Plus* este în primul rând un instrument de cunoaștere a speciilor, subspeciilor și soiurilor de plante utilizate în grădinărit. Vă atrag atenția că veți găsi plante de pe întreg Pământul, și de chiar toate felurile, de la orhidee și cicade, la palmieri și cactuși, de la ferigi și plante acvatice la simpla iarbă, dar și la gazonul cel mai pretențios, de la obișnuitele plante decorative la plante cu miros deosebit.

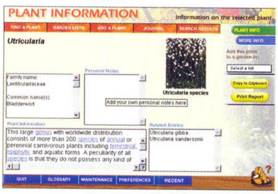
Căutarea în imensa bază de date botanice se poate face după trei criterii - după numele plantei (numele familiei, numele botanic și numele obișnuit, din popor), după atribute sau după un cuvânt cheie. Pe lângă imagine și denumire, în baza de date sunt cuprinse și informații asupra plantei respective, incluzând și indicii de diferențiere între membrii asemănători ai familiei de plante.

De asemenea, veți găsi și date asupra modului de creștere și al necesităților plantei, precum și a felului în care aceasta trebuie „grădinărită" pentru rezultate cât mai bune. La baza de date preexistentă utilizatorul poate adăuga propriile sale inserții, inclusiv texte și poze.

Dar, pentru că frumusețea plantelor este până la urmă unul din cele mai bune argumente, las vizualul să exprime mai mult despre *Encyclopaedia Botanica Plus* decât o pot face bietele mele cuvintele monocotiledonate.

Marius Ghinea









LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Beaver Multimedia
Distribuitor:	Fast Trak Software Publishing
Ofertant:	Monosit Conimpex
Tel:	01-3302375



Star Wars
Early Learning Activity Centre

Mda, capitalismul se pare că are o ofertă mai variată în îndemnuri de bine, decât comunismul. Lenin a spus doar „Învățați, învățați și iar învățați!" dovedind că are o idee fixă care a ținut prima stație orbitală, MIR, vreme de 15 ani acolo sus, pe cer. Dar a spulberat și un reactor la Cernobâl, de ne-a umplut pe toți de tot felul de izotopi mai mult sau mai puțin radioactivi. *Lucas Learning*, în schimb, ne spune pe cutia produsului lor: „Explorează! Descoperă! Învață!", ceea ce sună mult mai atractiv și este cu certitudine mai interesant, mai ales pentru tinerii specialiști din Est, atât de ceruți în Vest.

Star Wars - Early Learning Activity Centre este un pachet multimedia dedicat foarte tinerilor încă nespecialiști, cu vârste cuprinse între patru și șase ani. Acest produs urmărește dezvoltarea următoarelor aptitudini ale celor mici: capabilități destinate pregătirii pentru învățarea citirii, matematică elementară, muzică, dans, ordonare, gândire creativă, gândire critică, recunoașterea modelelor, urmarea direcțiilor, abilități legate de folosirea computerului.



Chiar dacă din enumerația de mai sus lucrurile par destul de complicate, vă asigur că nu este deloc așa. *Star Wars - Early Learning Activity Centre* este anume construit pentru a asigura o interacție cât mai simplă și mai directă cu copilul. În acest scop, remarc excelenta interfață, în care formele atractive sunt bine puse în valoare de culorile vii și de fondul muzical plăcut.

Există șase feluri de activități-jocuri ce pot fi efectuate în *Star Wars - Early Learning Activity Centre*, și toate șase au loc în atmosfera de veselie și sărbătoare a planetei Naboo, bine cunoscută vouă din filmul *Star Wars The Phantom Menace*. Bineînțeles, veți intra în legătură cu personajele deja vestite din filmul cu pricina;

Explorează! Descoperă! Învață!

este vorba de burduhănosul Boss Nass, de neîndemînaticul Jar Jar Binks, de curajosul Anakin Skywalker, de legendarul cavaler Jedi Obi-Wan Kenobi sau de nobila și delicata făptură a reginei Amidala. Cele șase activități/jocuri sunt împărțite în două - primele trei se desfășoară în Theed (orașul reședință al reginei Amidala), iar următoarele în Otoh Gunga, orașul subacvatic al gunganilor.

Cei mici vor avea la început de vopsit niște Astromech Droids. Dar nu oricum, ci aruncând în ei cu mingi pline cu vopsea. Și nu în orice culoare, ci după cum vor descoperi ei că trebuie urmat un anumit model. Apoi, copilul se va transforma în ceea ce își dorește deseori (dacă este să-i dăm credit lui Anatole France, care făcea piese de teatru ad-hoc în care actori deveneau propriile lui degete) - în păpușar. Va trebui să se aleagă ce cuvinte trebuie folosite pentru a alcătui micile scenete la care vor participa păpușele reprezentând șase din personajele care apar în *Star Wars The Phantom Menace*, în care sunt incluse și cele cinci enumerate anterior. Ca o ultimă probă la care trebuie făcut față cu succes de public în orașul Theed, jucătorul va intra în rolul de dirijor al Music Droid-ilor care dau un spectacol pe scena Theed Music Hall, pentru a celebra pacea și libertatea proaspăt câștigate.

Odată ajuns în orașul de sub ape al gunganilor, Otoh Gunga, tot cu muzica va trebui să vă îndeletniciți, dar din postura de coregraf! Jar Jar Binks este mult prea neîndemânatic pentru a se descurca în arta complicată a dansului, astfel încât va trebui ajutat să-și alcătuiască un dans din diferite elemente coregrafice. Nici grobianul conducător al gunganilor nu este uitat, însă, deoarece pe acesta va trebui să-l scufundați în apă, prin ordonarea după anumite criterii a unor animale de pe planeta Naboo. Ultima probă ce trebuie trecută în *Star Wars - Early Learning Activity Centre* este



cea a găsirii unei comori, activitate în care jucătorul are șansa de a face echipă cu însuși Obi-Wan Kenobi.

Ca orice produs din seria *Star Wars Episode One*, și *Star Wars - Early Learning Activity Centre* este excepțional conceput pentru a-i ajuta pe cei mici în deprinderea anumitor acțiuni, în înțelegerea și utilizarea computerului, toate acestea cu prilejul unei copioase distracții cu personajele îndrăgite din Războiul Stelelor.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Lucas Learning
Distribuitor:	Ubi Soft
Ofertant:	Ubi Soft Romania
Tel:	01-2316769



The Emperor's New Groove

Procesul de realizare a unui film de desen animat nu este nici pe departe ușor, ci, dimpotrivă, destul de complicat, care necesită foarte mult timp și foarte multă muncă. După cum știți, până în momentul de față cei de la **Disney** au realizat câteva titluri de acest gen care au cunoscut un mare succes în rândul spectatorilor. *„Aladin"*, *„The Lion King"* sau *„Tarzan"* sunt doar câteva din titlurile în cauză, care, bineînțeles, nu mai au nevoie de nici o prezentare.

Bazat pe o poveste originală, acest nou film de desen animat realizat de **Walt Disney Pictures**, reprezintă o comedie fabuloasă care încântă spectatorul prin dinamism, umor și personaje haioase. Lucrările pentru realizarea acestui film au început în jurul anului 1994, moment în care se lucra la o versiune diferită a poveștii. Titlul original al filmului a fost *„Kingdom of the Sun"*, o poveste dramatică inspirată de o legendă precolumbiană, însă pe parcurs au fost făcute o serie de modificări care au făcut ca acțiunea filmului să ia o turnură nouă, devenind astfel o comedie spumoasă plină de dinamism..

Acțiunea filmului este plasată într-un regat mitic, înconjurat de munți, regat în care domnește un împărat arogant și egocentric numit Kuzco. Și cum spune o vorbă veche de-a noastră din popor „Dușmanul nu e străin, e prieten sau vecin", Măria sa Kzuco este transformat în lamă (este vorba de animal nu de... Gillette) de către „devotatul și apropiatul" său sfătuitor, Yzma. Alungat în junglă, Kzuco se descurcă greu sub noua sa înfățișare însă are norocul de a îl întâlni pe Pacha, un țăran inimos, care îl va ajuta să revină la forma umană și să își recapete drepturile regale. Acest duo neobișnuit va avea de înfruntat, pe parcursul filmului, o mulțime de piedici puse la cale de Yzma cel pervers și mâna sa dreapta Kronk „cel musculos". Se pare că toate aceste întâmplări nefericite dar și prietenia cu Pacha îl fac pe Kzuco să devină un om mai bun și să vadă lumea cu alți ochi.

The Emperor's New Groove are o „distribuție" impresionantă. Ghilimelele au rolul de a sublinia faptul că este vorba doar despre vocile unor actori renumiți, voci care dau viață personajelor din acest film de desen animat. Unul dintre aceștia este John Goodman, un actor care nu mai are nevoie de nici o prezentare și care se va afla în spatele inimosului Pacha. În afara de acesta ar mai fi David Spade - Kzuco, Eartha Kitt - Yzma, Patrick Warburton - Kronk și Wendie Malick - Chicha, soția devotată a lui Pacha. Pe lângă vocile acestor actori mai putem auzi și timbrul vocal inconfundabil al renumitului cântăreț britanic Sting care va asigura coloana sonoră al acestui film.

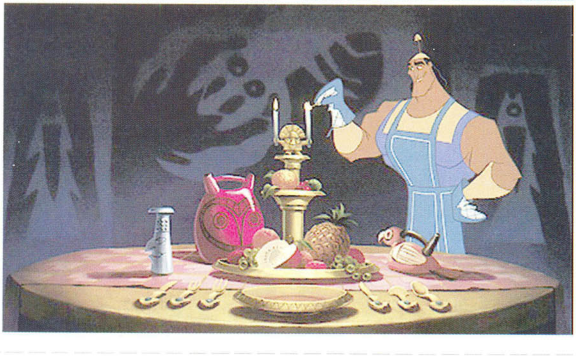
Așteptăm cu nerăbdare acest film, așa cum așteptăm de fiecare dată un produs Disney!

Distribuitor: Glob Com Media





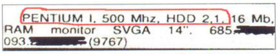








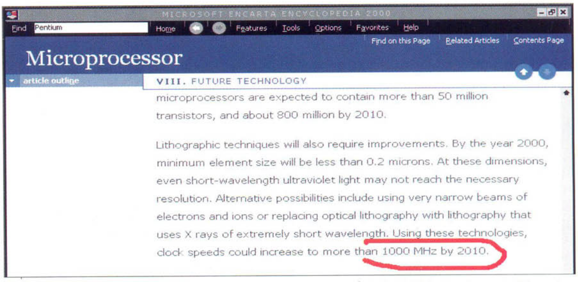
■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■ Peci ■


PENTIUM I, 500 Mhz, HDD 2,1, 16 Mb, RAM monitor SVGA 14", 685[redacted] 093[redacted](9767)

Vreau și eu un Pentium I la 500MHz
imagine primită de la Nan Lucian



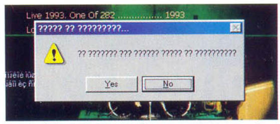
Download negativ!
imagine primită de la Dan Chiriac



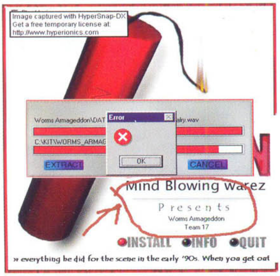
Suntem deja în 2010 și eu' nu știu? imagine primită de la Chisu Adrian



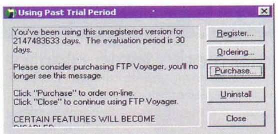
La cât de urât ești nu trebuie să zici de două ori, șefu!
imagine primită de la Ioan Alexandru



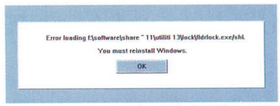
Probabil aceasta intrebare are menirea de a ne face sa ne punem semne de întrebare...
imagine primită de la mail.ro.rol?



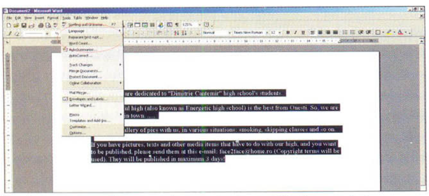
Vezi ce pățești dacă folosești jocuri luate de la pirați?
imagine primită de la Radu Pascalau



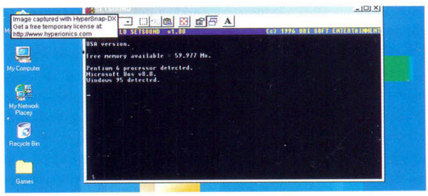
Cam de multișor folosești tu softul ăla!
imagine primită de la Eridu



Dacă așa spune, noi chiar trebuie să-l credem?
imagine primită de la Sorin Enoiu



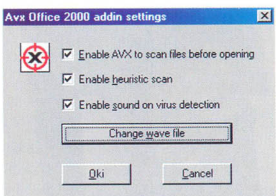
În sfârșit Microsoft a ajuns la concluzia că și limba română are locul ei bine stabilit!
imagine primită de la Andrei Ionuț Bălcănașu



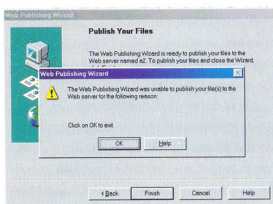
Iată că a apărut și Pentium 6 și noi n-am știut!
imagine primită de la Ștefan And rei



A apărut noul Thunderbird!
imagine primită de la Chereji Florin



sau poate așa ... Ouchiei!!!
imagine primită de la Benone Dorneanu



Așa fără nici un motiv!!!
imagine primită de la Eugen Cosmin Florescu

Câștigătorul nostru este Chereji Florin pentru spiritul lui de observație ascuțit mai ceva ca lama de ras! Ce a câștigat? Un zâmbet din partea multora din cititorii noștri și respectele noastre!



Iomega HipZip Digital Audio Player

Un player de fișiere MP3 care merită toată atenția.

Iomega intră pe piața player-elor MP3 cu un produs care va cu siguranță va crea mari probleme concurenței. Pentru că suportul pe care se stochează fișierele audio digitale este dischetа PocketZip sau Click!, ce oferă o capacitate de 40 MB. Deci, nu există o limitare a capacității, ca în cazul player-elor de tipul Diamond Rio, bazate pe memorie flash. Ori, cinci dischete PocketZip sunt atât de mici și de ușoare, încât le poți împrăștia prin buzunare fără, practic, să le simți. Iar totalul ar fi de 200 MB spațiu pentru MP3-urile pe care vrei să le asculți „la purtător". Pentru că HipZip, cum se numește player-ul digital produs de Iomega, are calitatea de a fi portabil, și asta la un mod foarte plăcut și simplu.

Adaptarea la portabilitate a lui HipZip constă înainte de toate în greutatea lui foarte mică, în construcția extrem de robustă și în modul inspirat de prindere la centură, asemănător cu cel al telefoanelor mobile, de la care a preluat și husa alcătuită parțial din plastic transparent, destinat a evita murdărirea zonei butonelor și a ecranului LCD.

În al doilea rând, portabilitatea este înlesnită de renunțarea la bateriile obișnuite, în favoarea unui acumulator încorporat, pe bază de litiu. Acesta asigură, la o încărcare completă, o funcționare neîntreruptă de 12 ore, timpul de încărcare a acumulatorului fiind cu puțin sub două ore. Transfomatorul necesar operațiunii de încărcare este livrat odată cu player-ul, și poate fi folosit și pentru alimentarea acestuia atunci când HipZip este folosit în regim „sedentar", și nu portabil.

Un alt element important al portabilității Iomega HipZip este configurația sa anti-skip, care îi asigură funcționarea fără întreruperi chiar și în condiții de „scuturare" foarte puternică.

Cât despre sunet, Iomega HipZip este primul player MP3 ce a ajuns în redacția noastră, despre care pot spune cu toată gura că oferă calitate audio digitală. Adică, limpezime, definiție excelentă a sunetului, zgomot de fond imposibil de perceput și un volum al sunetului care va mulțumi pe fiecare. Bine, acum, vedeți voi, o asemenea calitate audio trebuie servită către urechi și de niște căști pe măsură. Probabil că aceia dintre voi care sunt mai pretențioși, vor ajunge la concluzia



că merită să folosească o pereche de căști mai „răsărită" decât cea cu care este livrat HipZip. Eu așa am procedat, și satisfacțiile audiției au fost mult mai mari, dată fiind calitatea audio excelentă livrată de Iomega HipZip la ieșirea de căști.

Accesul și navigarea în meniurile HipZip se realizează prin intermediul a trei butoane, unul de Enter și două pentru deplasare sus/jos (aceleași care sunt folosite în mod normal pentru setarea volumului). Se poate seta tipul de play (Normal, Random, Repeat), poate fi setat egalizatorul pe două benzi, înalte și joase, se pot crea playlist-uri, se pot afla date despre fișierul MP3 sau despre discul Click! aflat în unitatea HipZip (inclusiv nivelul de încărcare a acumulatorului).

Nu sunt foarte multe elemente în meniurile HipZip, și acestea nu sunt complicate sau sofisticate pentru a satisface cine știe ce cerință pe care o ai o dată într-un an. Această simplitate în design se reflectă și în ergonomie, funcțiile HipZip fiind foarte ușor de accesat din mers. Butoanele de volum sonor, stop sau pauză, precum și de trecere la piesa anterioară sau următoare sunt foarte simplu de acționat în timpul mersului, fără a fi necesar să vă opriți sau să vă uitați la HipZip-ul de la brâu sau din buzunar.

La fel de simplu se face și managementul fișierelor de pe dischetele Click! sau PocketZip utilizate cu HipZip. Efectiv, după instalarea driverelor de pe CD, unitatea HipZip este văzută ca orice device de gen, precum HDD-ul sau unitatea floppy, în maniera obișnuită a produselor Iomega. Deci, se poate folosi, pur și simplu, Explorer-ul din Windows pentru a transfera fișiere pe discheta din HipZip, pentru a șterge acele fișiere sau pentru a le transfera pe un HDD.

În acest scop, unitatea HipZip se conectează la computer prin intermediul unui cablu USB special, livrat la pachet cu player-ul. După cum ați observat, HipZip poate fi folosit și pentru a transporta orice fișiere încap în cei 40 MB ai dischetei Click!, nu numai MP3-uri. Pentru transferul de fișiere MP3, în pachetul HipZip se află un CD pe care veți găsi Windows Media Player 7 dar și foarte utilul soft de creare și management al fișierelor MP3 pe numele său MusicMatch Jukebox Plus.

Trebuie să vă spun că dau cu mare greutate din mână și de la urechi acest player MP3, la finalul testării sale. Deși prețul său nu îl face lejer accesibil, Iomega HipZip m-a cucerit prin calitatea sa, atât audio cât și ca design, care îl recomandă ca o sculă audio portabilă excelentă pentru o ieșire la plimbare prin oraș sau în mijlocul naturii.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Iomega
Ofertant:	Ubi Soft Romania
Tel:	01-2316769
Preț:	299 USD

DeskTop Theater 5.1 DTT3500 Digital

În numerele trecute ale revistei noastre a fost prezentat un alt set de boxe *Cambrige SoundWorks*, dar atunci a fost vorba de un model ceva mai special, unul care nu putea fi folosit la adevărata sa valoare decât cu ajutorul unei plăci de sunet cum este SoundBlaster Live! 5.1. Luna aceasta, urechile noastre au fost din nou încântate de un sistem DTT, de această dată unul ceva mai puternic și mai complex. *DTT3500 Digital*



împarte multe elemente comune cu *DTT2200*, patru dintre sateliți și subwoofer-ul fiind identice la amândouă versiunile. Diferențele apar odată cu descoperirea în cutia în care este livrat a unui decodor/amplificator ce elimina necesitatea conectării acestui sistem la o placă *SB Live! 5.1* care oferă totodată și unele funcții prezente în acesta. Nu atât de concludent pentru diferențe sunt și cei doi trepiezi care oferă suport pentru boxele surround. Satelitul central este ceva mai mare decât ceilalți patru și din această cauză puterea pe care acesta o poate oferi este mai mare decât în cazul *DTT2200*. Decodorul Dolby poate fi controlat cu o telecomandă și oferă intrări pentru o conexiune analogică atât 5.1 cât și 4.1 sau stereo și conexiuni digitale TOSLINK (optică), S/PDIF (digital coaxial) și pentru plăcile *SB Live!* dotate cu un conector special.

Spectrul sonor oferit de acest sistem nu a fost cu nimic mai prejos decât celălalt sistem DTT cu care am mai avut de-a face, acesta oferind chiar un nivel al sunetului mai puternic.

LEVEL	INFORMAȚII
Ofertant:	Flamingo Computers
Tel:	01-2225041
Preț:	399 USD

Zoltrix ZX-Bravo

O pereche de boxe active care doresc să fie cât mai plate, iar asta cu orice preț, fie el cât de mic în lei, dar cât de mare în minusuri calita-



tive. Din păcate, dimensiunile boxelor de la **Zoltrix** nu sunt destul de mici, mai ales în ceea ce privește grosimea lor, pentru a justifica denumirea de „flat speakers". În ceea ce privește sunetul, cutia care îndeplinește și funcția de manual ne anunță că boxele *Zoltrix ZX-Bravo* sunt capabile de 240 Watt PMPO. Dată fiind elasticitatea cu care este înțeles acest PMPO de către producătorii care nu intenționează folosirea accepției RMS pentru puterea difuzoarelor acustice, veți înțelege de ce nu ne miră volumul foarte mic la care *Zoltrix ZX-Bravo* pot fi folosite fără apariția distorsiunilor. În privința benzii de frecvențe redate, cutia-manual ne spune că aceasta ar fi 60Hz-20.000Hz, ceea ce este departe de realitatea audiției, în care frecvențele joase au lipsit complet iar cele înalte au fost puternic modificate.

LEVEL	INFORMAȚII
Ofertant:	K-Tech Electronics
Tel:	01-2222036
Preț:	20 USD

Super Sound Card

Iată numele foarte sugestiv al unei plăci de sunet produse de firma **Super Grace Electronics**. A cărei calitate principală este redarea audio tridimensională de calitate mediocră și ușor distorsionată. Deci, este utilă în jocuri, în cazul în care urechea nu vă ajută prea mult și nici nu contea-



ză dacă inamicii vin din spate. *Super Sound Card* poate scoate semnal în patru boxe, două pe față, două pe spate. Calitatea audio la redarea fișierelor wave sau MP3 este mediocră, fără dinamica afirmată în documentație (120 dB!!), și cu un zgomot de fond respectabil. Deși placa de sunet este dotată cu o mufă RCA S/PDIF, ce, se pare, este destinată a fi folosită fie ca ieșire audio digitală, fie ca intrare audio digitală, și cu toate că soft-ul de control al plăcii oferă suport pentru exploatarea unei atari funcții, aceasta nu există. Adică, la testarea digitală cu ajutorul unei M Audio Audiophile, placă de sunet de referință în domeniu, nu s-a putut obține semnal digital S/PDIF valid, nici pentru intrare, nici pentru ieșire. Placa de sunet *Super Sound Card* oferă o emulare EAX neconvingătoare și consumatoare de procesor. Având ca cip de bază C-Media CMI8738, intră în categoria plăcilor de sunet care oferă suport DLS, aceasta fiind, alături de sintetizatorul FM intern, modalitatea MIDI de a avea sunet de sinteză pentru diverse aplicații. Fără dubiu, placa de sunet *Super Sound Card* este adresată celor care nu au nici un fel de pretenții pe partea de sunet a PC-ului lor, atât pentru jocuri, cât și pentru audiția muzicală.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	SuperGrace Electronic
Ofertant:	Deck Computers
Tel:	01-2217400
Preț:	8,5 USD

Free Color Speaker

O anume nedumerire ne-a cuprins văzând cutia în care este livrată perechea de boxe active cu numele din titlu. Aceea că nu am știut, din informațiile aflătoare pe cutie, care este producătorul acestora, și care le este numele. Să fie *Free Color* numele produsului și *Speaker* producătorul? Sau invers? Oricum am lua-o, boxele rămân aceleași - albe, micuțe, și mai ales ovoidale. Tot pe cutie, care este singura sursă de informație în privința lor, aflăm că puterea oferită este



de 2x3 Watt RMS, și că spectrul sonor redat este cuprins între 100 Hz și 20.000 Hz. Aici avem serioase dubii, pentru că un difuzor obișnuit cu diametrul de 5 cm nu este, atât teoretic cât și practic, capabil să redea frecvențe în întreaga bandă pomenită de enigmaticul producător. Ceea ce se simte și la proba audiției, ce nu a permis atingerea unui volum sonor ridicat, fără a apărea distorsiuni. Toate aceste elemente nu sunt însă, de reproșat, fiind în perfectă armonie cu prețul boxelor *Free Color Speaker*, foarte scăzut.

LEVEL	INFORMAȚII
Ofertant:	Deck Computers
Tel:	01-2217400
Preț:	5 USD



Locul unde problemele voastre devin ale noastre!

Zilnic primim la redacție foarte multe scrisori, unele care merg direct la Mitza la Chatroom, iar celelalte care ajung la noi, le „puricăm" și în spațiul limitat pe care-l avem încercăm să vă îndrumăm cât mai bine, dar nu ne putem abține și ne mai scapă și nouă câte o glumă mică sau mai multe dar noi știm că nu vă supărați!

Slim Shady - din București
[că de unde altundeva!]

Pentru că știam că nu o să înțelegeți scrisul m-am gândit să folosesc imprimanta. Așa, deci, am un Pentium III la 450 MHz, 64 MB de RAM, o să-mi pun săptămâna asta 256 cu o placă de bază Intel Sunriver [noi nici c-am auzit de așa ceva!] *pe care am o RIVA TNT I și o placă de sunet Creative. Totul vine foarte bine cu un Seagate de 8,1 GB. Și în rest un modem Genius 56K, mouse cordless Logitech* [șoarec fără coadă?], *monitor DTK de 15 inch bla, bla, bla. Eh, chestia e că aș vrea un upgrade* [cine nu vrea?]. *Ca placă video nu știu dacă se poate așa ceva, findcă placa video e cum am zis* [ești sigur c-ai zis?] *onboard. Deci ce să fac?*

R: PĂI! În primul rând să scrii ceva mai inteligibil, căci degeaba ai folosit tu imprimanta că noi n-am priceput prea multe! Totuși, din ce am priceput, dacă placa ta de bază este un „râu de soare" cu slot AGP atunci este posibil să „te-nvârți" de o placă video mai bună. Dacă NU, îți urăm TNT I plăcut! Deci, ceea ce ai de făcut este: te înarmezi cu o șurubelniță [atenție, triunghi! - nu se recomandă copiilor sub 10 ani], desfaci șuruburile minunatei tale carcase, ridici capacul aceleiași minunate carcase și cauți minunatul slot AGP [sperăm că știi cum arată unul]. Dacă ai ... return to step 1.

Vasile Adrian - Focșani

Sunt Vasile „ZERG" Adrian [noi suntem Ion Protoss și Gheorghe Teranu' de la Terasă] *și am doar două reviste de-ale voastre deoarece în Focșani nu prea se găsesc* [am informat distribuția de această problemă, de ce nu-ți faci abonament?]. *Am un sistem* [ca-n cântecul ăla: ș-avea un sistem/ ce mai sistem, și o carcasă /din cea mai frumoasă]*: procesor P II 400 MHz, 32 MB RAM, HașDeDe de patruvirgulădoi GIGA*[calorii?].

1. La această configurație ce accelerator grafic mi-ați recomanda;

2. Când deschid calculatorul și intru în Windows apar niște ferestre [și n-ar trebui să apară? hmm...]. *Cum pot să opresc apariția acestor ferestre? [SIMPLU! Instalezi LINUX!]*

3. Care este cel mai bun accelerator grafic în acest moment (prețul)? Și spuneți-mi și mie dacă există ceva mai de „doamne-ajută" sub 200 USD.

[aici mai veneau niște rânduri irelevante pentru această rubrică - pe scurt ne lăuda - mulțumim!]

R: În ordinea noastră. 3. GeForce 2 MX ți-l recomandăm cu dragoste ca fiind cel mai bun accelerator grafic sub 200 USD de pe piață la ora actuală. De altfel nici nu știm de ce ne-ai întrebat acest lucru? N-ai văzut c-a fost și la știri?

3 prim. Cel mai bun accelerator grafic al momentului este situat la 550 USD (fără TVA!!!). Pentru că nu ne-ai cerut numele nu ți-l spunem [Decibelu urlă din spatele camerei - Spune-i bă! Mă las înduplecat și spun!] GEFORCE 3!

2. Răspunsul - mai sus!

1. Răspunsul este tot o întrebare! Ce accelerator grafic ai bani să-ți cumperi? Noi spunem că întâi ar mai trebui măcar 32 MB de RAM după care schimbi placa ta video [despre care nu ne-ai spus nimic!!!!] cu alta mai bună!

Antonescu Andrei - București

„spicuim" din scrisoarea ta:

1. Placa S3 Virge cu 4 MB, PCI este bună de ceva?

2. Cât costă placa GeForce 2? [nu ne-ai spus care!]

3. Cât costă o placă de 32 MB RAM?

4. Pe un PC Pentium II [și ce frecvență ziceai că are?], *32 MB RAM, S3 Virge cu 4 MB, 200 MHz* [ăștia ai cui sunt? - că ai procesorului sigur NU! - pe de altă parte S3 ar fi mai mult decât mândră să-i meargă placa la 200 de MHz], *merge (rulează) Diablo2 FULL?*

5. Cât costă un accelerator grafic bun?

...

7. Placa GeForce 2 e bună?

R: 1. E bună, depinde ce vrei să faci cu ea! 3D Studio Max chiar că nu poți face cu ea! Poți să o vinzi în schimb și-ți iei un CICO [ăla cu Ursul desenat pe etichetă - și dacă găsești sună-ne la redacție și spune-ne unde ai găsit!]

2. Cât costă... ? Hmm... depinde de distribuitor dar în primul rând de MODEL! Oricum, 200 USD îți sună acceptabil?

3. Cât un GeForce 2 dacă e GeForce 2, dacă nu mai ieftin! [hai mă Deci că l-am băgat în ceață rău de tot!]. Tot 200 de USD sună OK?

4. NU; 5. Mult; 7. DA

Elvis Diablo - Iași
str. Străpungerii Silvestru ...

[Eeeeh și noi care am zis că ne-ai dat gata cu nick-ul tău! Dar, MAREA surpriză am avut-o la citirea numelui străzii. Deci, tragem noi concluzia: Elvis a murit, s-a transformat în Diablo 2 și îl tot străpunge pe Silvestru acolo pe strada voastră!]

... am un Celeron la 366 MHz [felicitări], 32 MB RAM, HDD 3,2 GB și o amărâtă de placă Voodoo Rush de 4 mega! M-am gândit în primul rând [ete că noi ăia din rândul doi nu ne-am gândit!] *să schimb placa video dar sunt nehotărât la ce alegere să fac! Care placă video este mai bună în raport calitate/preț: NVIDIA TNT 2 M64 sau Voodoo 3 3000. Dacă am 32 de MB de RAM și achiziționez una din plăcile de mai sus voi avea probleme în jocuri gen NFS Porsche. Pâna la cât MHz suportă o placă de bază Pentium I? Placa de bază a unui Celeron la 366 MHz cu chipset Intel 840 poate suporta procesoare mai mari de 500 MHz?*

R: Între cele două plăci video, la care te gândești salivând, cea mai bună alegere este un DIMM de 128 MB RAM de preferință PC 133. Dacă dorești să insiști în a-ți cumpăra o placă video noi am spune Voodoo 3 [dar să nu le spui că știi de la noi]! Vei avea destule probleme cu NFS-ul dacă îl joci doar cu 32 MB RAM. O placă de bază Pentium I, sau Socket 7, suportă cel mult 233 MHz dacă are chipset fabricat de INTEL iar dacă nu, ar putea duce până aproape de 400 [ce?] dacă-ți iei un VIA MVP 3. În mod cert, viteza procesorului care poate fi montat într-un I 840 depășește cu mult așteptările tale!

Te salutăm și s-auzim numai de bine, să-l omori pe Diablo prin acțiunea de „străpungere"!

aceiași Decibelu' și Hertzu'

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ **DA,** doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

❑ **6 luni, la prețul de 180.000 lei**
❑ **1 an, la prețul de 360.000 lei**

reducere 30% față de prețul de copertă!

Începând cu luna ____________

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL** **5/01**

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov**.

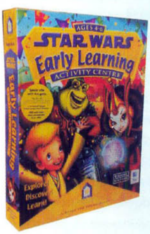
❑ **DA, doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP Special Linux Red Hat 7.0	**45.000 lei**		
CHIP nr. 4-6/2000	20.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 4-6/2000	20.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poștal nr. ....

talon de comandă 5/01



Tombola LEVEL și Ubi Soft

1 Pe ce planetă se desfășoară acțiunea jocului?

a) Saturn b) Naboo c) Mercur

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

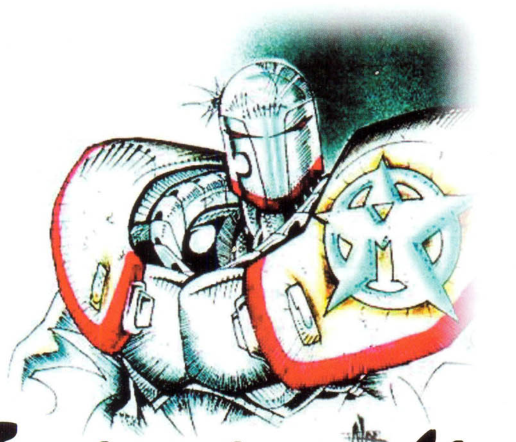
Tombola LEVEL și Ubi Soft

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ❑

5/2001

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			



Scrisori multe,

discuții aprinse și probleme ce trebuie rezolvate.

Să vedeți ce mi s-a întâmplat ... Am „reușit" să îmi bag în spital calculatorul așa că a trebuit, cu chiu cu vai, să-l doftoricesc. Dă-i și șterge, formatează, caută Ghost-ul, salvează fișiere, ia calculatorul în brațe și du-l la „băieții"... și în toată graba asta am uitat să salvez din toată harababura ceea ce era mai important... și anume mail-urile voastre. Mi-am dat seama prea târziu și trebuie să îmi cer scuze... asta e! Vă pot asigura însă că le-am citit pe toate... Altfel, aveți și voi acuma dovada că Snake trăiește (citiți atent revista) și e bine, mersi...

... ceea ce vă doresc și vouă,

Mitza

Sorescu Andrei

SALUT, băieți!

Eu sunt un cititor fidel al rubricii **Chatroom** *și din tot ceea ce am citit până acum am observat că toată lumea (adică toți gamerii) laudă, chiar și când critică, jocurile pe calculator. Unii vor jocuri full, alții cer nu știu ce postere cărora, sincer să fiu, nu le văd rostul. Ce nevoie are un gamer de poze cu acel Cutărescu din jocul cutare? Chestiile astea sunt chiar inutile. În sfârșit, majoritatea protestează - pe un ton de evidentă superioritate de parcă respectivii ar putea scrie o revistă perfectă, care să-i mulțumească pe toți - împotriva unor articole, pretextând fie vechimea jocului, fie nota mică pe care i-o acordați. Dar, în ciuda acestor cicăleli periodice, toți sunt mai mult decât entuziasmați de această lume magnifică a jocurilor pe calculator. Nu stăpânesc (unii din ei) nici măcar ortografia, dar sunt ași în domeniul acesta, al computerelor.*

Deși am și eu calculator, deși mai stau și eu în fața calculatorului, deși pierd uneori noțiunea timpului, nu sunt dependent, nici maniac, nici obsedat. Dar observ că, din păcate, lumea (a se citi gamerii) din ziua de azi preferă să piardă zile și nopți în fața calculatorului, mult iubitul și credinciosul lor prieten. Nu înțeleg (sau poate nu vreau să înțeleg) de unde provine această manie. Ce reprezintă de fapt aceste jocuri? Sunt ele sau nu o pierdere de timp? Unii ar riposta violent: „Nuuuuuuu!!!". Dar dacă-i întrebi de ce le plac atât de mult jocurile, de obicei îți răspund ceva de genul: „sunt interesante" (chiar mai sunt?), relaxante (oare?), mai uit și eu de școală...". Deși recunosc că unele din ele sunt educative (din păcate, nu și pentru adolescenți și adulți ci doar pentru copii), din altele mai înveți câte ceva (e drept că acel ceva îți intră pe o ureche și-ți iese pe alta, întrucât rămâi fermecat doar de jocul propriu-zis și tot ce implică el (grafică, sunet, etc) și nu de ceea ce te poate învăța), dar majoritatea jocurilor (și aici mă refer mai ales la jocurile pe care voi nu le apreciați cine știe ce, dar le prezentați în revistă doar pentru a testa piața) sunt absolut o mare pierdere de timp și energie. În loc să citească o carte (ehe, s-au dus de mult vremurile acelea, nu?), să mai iasă undeva (ca să-și aerisească / răcească creierii) lumea preferă să stea ore în șir cu ochii ațintiți și nedezlipiți (uită de toate ... și de foame și de sete și de prieteni și de ...) de monitor.

În afară de consecințele fizice ale acestei „activități" (dureri musculare, pierderea încetul cu încetul a vederii), aceste jocuri îl prostesc de tot pe gamer (într-un final). Îl auzi vorbind doar de apariția nu știu cărui joc, de nu știu ce configurații, plăci video, încât crezi că s-a țicnit. Și totul ar fi cum nu se poate mai bine dacă ar discuta chestiile astea doar cu cei de-o „seamă" cu el. Dar ți-ai găsit! Îl bate la cap pe primul venit, sperând poate să-l dea gata. Iar bietul om ascultă, ascultă, fiind prea concentrat ca să nu mai înțeleagă o iotă.

OK, hai să îți spun părerea mea despre treaba asta. În primul și în primul rând sunt de acord cu tine într-o privință și anume „ce e prea mult strică". Știu, sunt probabil unul dintre acei gameri care petrec aproape întreaga zi în fața calculatorului, trăiesc din pizza și cola și pentru care noțiunea de somn e ceva ciudat de vag... DAR, sunt plătit pentru asta (nu mă pot abține să nu afișez un zâmbet subtil în colțul gurii) și, oricât de ciudat ar suna, reușesc să mai și am o viață socială acceptabilă (da, e adevărat!). Așa că trebuie să mă pronunț împotriva celor pentru care calculatorul înseamnă TOTUL... diversificați-vă și voi orizonturile băieți... vine vara, ieșiți la o bere cu prietenii, mai aruncați și voi cu privirea prin oraș (... get a life!). Jocurile nu înseamnă nimic, dacă nu ai ceva experiență de viață, dacă nu există ceva care să te facă să te „refugiezi" pentru câtva timp în ele.

Mulțumit?... nu ar trebui să fii, pentru că mai departe nu pot să fiu de acord cu tine. Jocurile NU sunt o pierdere de timp și, DA, poți învăța multe din ele (educativ nu este numai un joc genul „Să învățăm cât face 1+1!"). Să luăm de exemplu jocurile de strategie... dacă tu reușești să stai câteva ore lângă un astfel de joc și să nu îți intre în cap măcar o idee despre tactică și strategie atunci... nu știu ce să spun. la quest-urile, dacă nici astea nu îți pun la încercare neuronii, aș vrea să văd cum te descurci la școală. Probabil o să îți spui „Dar nu o să îmi folosească niciodată noțiunile alea de strategie!"... păi, și atunci de ce mai citești o carte, două? Ce te poate învăța un „Cei trei muschetari" (exemplu ales la întâmplare)?

Să zicem, totuși, că acum, la vârsta adolescenței, mulți găsesc că „statul la calculator" e

o ocupație plăcută care suplinește cu succes școala, barul, clubul etc. Dar nu-i înțeleg pe adulți. Cum pot să-și piardă în modul acesta timpul devenit, de ce nu, prețios. Oare mai au timp și pentru familie? Oare nu-și neglijează slujba? Oare nu-i plictisesc pe cei din jur? Cred că, uneori, acești oameni preferă să situeze pe locul doi celelalte responsabilități și obligații pe care le au în calitatea lor de persoane mature, doar pentru a petrece puțin (hm!) timp în fața calculatorului. Și, la urmă, când fac socoteala lunilor și anilor pierduți în fața jocurilor (atenție, mă refer exclusiv la jocuri, nu la chestiile legate de informatica propriu-zisă!), realizează că rezultatul e aproape nul. Le-au mai rămas în cap doar noțiuni legate de jocuri, de „games", noțiuni pe care, bineînțeles, nu și le vor putea etala pretutindeni, pentru că mai există și oameni care văd inutilitatea acestor jocuri.

Din câte afirmi tu aici, ar trebui să ai o experiență vastă în domeniu... cine știe, o bunică avidă de UT, sau poate un unchi fan Starcraft ... Dacă nu e cazul, îți recomand să te „documentezi" bine înainte de a face o afirmație. Dacă există astfel de oameni (ca cei descriși de tine), nu pot decât să îi compătimesc. Dar eu, personal, nu am auzit de așa ceva pe la noi (că la ei stă altfel treaba... o să îți explic mai încolo). Mai mult decât atâta, toți gamerii mai maturi cu care am avut de-a face mi-au lăsat o impresie foarte bună. Poate ai citit în ultimul număr scrisoarea lunii, ei... ți s-a părut ăla un om dezechilibrat, ți s-a părut chiar atât de obsedat?!... mie nu.

Ziceam că la noi nu există așa ceva, dar prin Occident se poartă acuma moda dau_familie_și_copil_pe_Everquest. Au fost multe cazuri în care anumite persoane și-au neglijat (dar în modul cel mai nesimțit cu putință) familia numai pentru a se mai face câteva nivele de experiență în Everquest. „Bine" că la noi lumea e mult prea ocupată să trăiască de pe o zi pe alta ca să se mai gândească și la jocuri.

Să nu se înțeleagă din tot ce am zis până acum că nu-i apreciez pe acești gameri, pentru că nu e adevărat. Îi apreciez, de ce nu, le admir chiar „rezistența" în fața computerului - căci dacă el, calculatorul, îi mai trădează și le mai face „fițe", ei (gamerii) îi rămân credincioși. În același timp, însă, îi și compătimesc. Căci doar puțini mai rețin și altceva din acest talmeș-balmeș imens. Majoritatea se gândesc (dacă pot să se mai gândească și la altceva) doar la misiuni, bătăi, împușcături. Iar unele jocuri simulează atât de bine realitatea, încât gamerii (cei mai înrăiți) o să creadă că, de fapt, joc=realitate. Mai știi, unii mai inventivi o să treacă la practică, experimentând pe specimene vii misiunile din jocuri. Adică de ce să nu se poată și pe bune?

Ah... veșnica și presanta problemă a violenței din jocuri. „Dacă joc Quake îmi dezvolt instinctele criminale?!" ... desigur! cum să nu! Dacă jocurile ar avea o influență chiar atât de mare asupra noastră atunci ar trebui ca după un joc de tenis pe calculator să-l putem umili cu ușurință pe Pete Sampras... să fim serioși! Dacă ai un psihic labil, o rotiță tot o să „cedeze" cândva... fie că e din cauza jocurilor, fie din cauza telenovelelor sau a reclamelor la detergenți.

Dacă e ceva care îi diferențiază clar pe gameri (și pe cei preocupați de calculator) de restul lumii, trebuie să fie inteligența... nu om fi noi cei mai deștepți dar suntem mai cu toții destul de mult peste medie.

Și acum să vă pun o întrebare (s-ar putea să fie mai multe). În ce ipostază vă vedeți voi, cei care faceți revista, peste 30-35 de ani? O să continuați să butonați? Voi, spre deosebire de mulți gameri (sper să nu mă înjure respectivii!) știți și altceva (ceva mai mult) în afară de jocuri; mă refer la lucrurile care au într-adevăr legătură cu informatica. Deci, aceste chestii vă vor fi de folos în viitor, ținând cont și de pașii gigantici pe care-i face domeniul ăsta. Dar cum rămâne cu jocurile? O să rămâneți cu ceva din jocurile alea? În afară de nostalgie, amintiri plăcute (care, vorbind sincer, nu ar trebui să fie „culese" doar din jocurile pe computer) și părerea de rău, învățați ceva din ele? Dacă da (e aproape sigur că ăsta e răspusul), ce?! Să nu ziceți la fel ca ceilalți, ceva de genul „experiență", „relaxare"...

Cam asta ar fi tot.

P.S. Să nu credeți că sunt un anti-gamer. Nu, eu sunt un gamer, dar unul rațional. Sunt și subiectiv, cred. De aceea mi-am permis să vă scriu această a doua mea scrisoare, mai ales că știu că puțini au păreri asemănătoare cu ale mele.

Pa_pa!

La fel de ușor aș putea să întreb și eu pe tine: „Cum te vezi peste 30 de ani... crezi că ceea ce înveți acuma îți va folosi la ceva?!". Nici eu nu știu ce voi face peste 30 de ani și, sincer, nici nu vreau să știu... Ceea ce contează acum este că fac ceva ce îmi place, vreau să spun ceva ce îmi place cu adevărat mult... și câți se pot lăuda cu asta?

Phantom și un coleg

Stăteam noi doi într-o zi și ne gândeam câți GAMERI (în adevăratul sens al cuvântului) există în Br(așov)itannia. Câți cavaleri care în loc de Flail sau 2-handed sword mânuiesc cu dexteritatea Rougue-ului din Diablo I un mouse sau o tastatură? Câți visează la Ultima, comandă noaptea în somn legiuni de Heavy Horse Archer (Age I) pentru ca dimineața următoare să casteze Frozen Orb-uri de skill level 20 asupra profesoarei de engleză care seamănă cu un troll de level4 (Rage of Mages 2)? Probabil că puțini! Probabil că îi putem număra pe degete: Phantom (eu), colegul meu care nu-și dezvăluie pseudonimul din motive de cenzură și unii (no offense) dintre voi, în special K'shu (cred că ești un RPG-ist adevărat) și Claude.

După părerea mea (Phantom) nu oricine care se joacă este GAMER. Mergeți în orice I-Cafe sau sală de jocuri din BV și veți vedea că toți joacă cu editoare, trainere etc. Asta nu se numește gaming! Jocurile sunt aici pentru a fi trăite. Asta nu înseamnă că trebuie să zbieri de bucurie la un level-up sau când îl bați pe Hephasto pe Hell (Diablo2) și nici că trebuie să faci infarct când te frag-uiește cineva în Unreal Tournament și auzi „HEADSHOT" sau „KILLING SPREE" (colegul meu are aceeași părere). În ziua de azi toți joacă QuakeIII, dar câți dintre ei i-au jucat originile începând cu Wolfenstein 3D, trecând peste Doom și Quake I? Pun pariu că (aproape) nici unul.

Da, aveți dreptate... gameri, non-gameri, K'shu și Claudiu care sunt niște meseriași, Br(așov)itannia în care nu o să găsești gameri și multe, multe altele ... Dar voi fi sincer, prima parte a scrisorii mă interesează mai puțin și am pus-o aici numai pentru a avea posibilitatea să vă las să citiți ce urmează. Ca să vedeți ce înseamnă prea mult calculator, prea mult suc de portocale și mult prea mult timp...

12.III.2001

- Bodhi nu joinează (BG2)

- când eram mic mă jucam cu păpuși

- nu știu să desenez mașini - George știe

- Colin McRae2 e mișto

- Anno 1602 ist schön

- Munteanu (un coleg) are ochelari

- George va citi Colț Alb (WeisZahn) în viitorul apropiat

- Dan are 1.85m dar 30Kg

- e 2 fără 25 PM

- Mendelev is the Master of the elements

- acuma avem chimie

- testăm spell-uri de level 9 de pe scroll-uri

- Organische Verbindungen mit einfachen Funktionen

- George se învârte-n mâini „FRISTAIL"

- avem tipe bune în clasă

- sunt atent

- mama lui George a călcat un câine cu auto

- noi scriem 14 Stichwörter

- afară mișună gardienii

- vin turiştii chinezi mici şi fotografiază
- George are febră musculară
- PĂRŢ
- Raluca bea apă plată
- profa scrie la tablă
- Virgil Iancu e gri
- vreau cola
*- azi vine mama la şcoală (****!)*
- ADIO GAMING!

Pe această cale redacţia ţine să vă mulţumească pentru că aţi avut curajul să ne împărtăşiţi câte ceva din copilăria voastră zbuciumată (... şi tânără... şi neliniştită). Aţi fi putut ocoli cu subtilitate problema păpuşilor (eu aşa aş fi făcut), v-aş mai fi recomandat să faceţi totuşi nişte poze la micii turişti chinezi (întotdeauna am vrut să fac asta, să văd cum se simt!!!) şi nu, nu trebuia să ne spuneţi povestea tristă a maidanezului şi a roţii dreapta-spate.

ADIO GAMERI ... ţineţi-vă de şcoală, că altfel e grav!

Popescu Marian Cătălin

Motivul pentru care vă scriu e că am ocazia. Şi dacă am ocazia să vă scriu mă bucur, pentru că este singura mea şansă să vă spun toate OF-urile pe care le am pe suflet, cauzate exclusiv de revista voastră mediocră (ca să nu-i zic slabă). Păi, ce-aveţi? Multe! Pe lângă faptul că Toshy (stupid name) ne dă sfaturi savante şi după aia se laudă că se joacă Wolfenstein 3D pe placa lui de 1Mb, nu mai aveţi redactori de calitate. Mike sau Mitza (nu mai ştiu care... stupid names!), oricum, cel ce răspunde la mail-uri habar n-are s-o facă şi calcă pe toată lumea pe coadă. După părerea mea înlocuirea lui Snake (săracu... e mort?) cu Mike (sper) a fost una imbecilă, pen'că tipu a mai răspuns la mail-uri şi tot de cacao a fost revista... Apoi să trecem la interfaţă... Este drăguţ că aţi copiat-o pe cea din CHIP, dar din păcate, nu este potrivită pentru o revistă de jocuri. Şi puteţi să-mi spuneţi şi mie care-i diferenţa dintre o ştire flash şi una normală? Cred că eu am răspunsul, c-ar fi mai scurtă da' de ce se chiamă „Flash"? În rubrica asta ar trebui să fie ştiri de ultima oră nu ştiri nedemne pentru o rubrică întreagă. Şi vreau să vă întreb: vă distrează să enervaţi gamerii români? Gunman a primit 66? Incredibil! Pe lângă faptul că l-am jucat şi nu mi s-a părut deloc nefinisat story line-ul şi grafica au fost demne de jocu' anului.

Cam atât... aţi rămas mult în urmă faţă de XPC, de exemplu!

Motivul pentru care îţi răspund este, invariabil, pentru că vreau. Pot şi eu să îţi spun OF-ul şi păs-ul în legătură cu această scrisoare (ca să nu-i zic e-mail). Nemulţumirile mele? Trecând peste adresa de mail (stupid mail, stupid mail!) cred că ne încurci... Astfel, am fi de-a dreptul recunoscători să aflăm şi noi când a zis Toshy (frumos nume) că se joacă Wolfenstein3D pe placa „lui" de 1Mb (stau şi mă gândesc la GeForce3-ul pe care îl are acuma...)? Şi... de ce e aşa un păcat să joci Wolfenstein3D? Să înţeleg că nu l-ai jucat? Să înţeleg că nu ai voie să critici acele „lecţii"?! Ah, şi Mike (delicios nume) nu se ocupă chiar deloc de rubrica Chatroom. Îi cer eu scuze din partea ta.

Interfaţa copiată din CHIP?! Scuză-mă că îmi permit să te întreb, dar ce număr al revistei ai în mână? Primul, al doilea?! Ăla de peste doi ani?

Ai făcut vreodată fotografii? Ştii ce e ăla un aparat de fotografiat? Dacă da, ar trebui să ştii ce înseamn „flash". Diferenţa dintre o ştire normală şi una „Flash" este că cea din urmă este mai scurtă, mai îndesată şi nu primeşte poză nici dacă se roagă mult de noi.

Că nouă nu ne-a plăcut Gunman-ul şi ţie da, se mai întâmplă... nu ne poţi schimba părerea, nici noi nu o putem schimba, aşa că hai să trecem peste subiectul ăsta.

În rest, mulţumim de păreri, obiecţii, injurii şi gânduri negre,

Mitza (ce nume excelent!)

Daniel Vass

Bună, ce mai faceţi? Aş scrie şi eu câteva rânduri să mai citeşti şi tu câteva păreri. Deci, vreau să ştiţi că mi-a plăcut şi mie foarte mult scrisoarea lui Trackball, gamerul înaintat la vârstă, care v-a scris o pagină juma'. Are dreptate cu opinia lui că sunteţi cei cu cel mai mult suflet de pe piaţa românească, şi cei mai tari. Îi cam dau dreptate în toate aspectele sale şi scrisoarea mi-a plăcut cu adevărat. Dar nu înţeleg de ce e problemă că revista e cumpărată în proporţie de 70-80% gameri foarte tineri. Şi eu sunt unul care se poate numi foarte tânăr, am 13 ani, dar totuşi am întâlnit mulţi băieţi mai mari care se pricepeau mai prost la calculatoare (jocuri) decât mine. Şi nu cred că un copil „foarte" tânăr cumpără revista fiindcă vrea să pară şmecher în faţa prietenilor săi, fiindcă el citeşte LEVEL. Nu, eu cred că acest anume copil citeşte LEVEL pentru că vrea să înveţe şi el ceva şi să se pricepă la jocuri&calculatoare. Iar ăia mari, care se cred cei mai tari, se comportă urât cu ei şi le fac viaţa mai grea, riscând să reprime un posibil mare talent. Vorbesc din experienţă! Acuma nu-i chiar aşa de rău cum a fost la început, când am intrat şi eu prima oară într-o sală de jocuri. Acum am început să-i cunosc pe cei „mari", şi m-am împrietenit cu ei, dar vă garantez că n-a fost uşor să-mi câştig un oarecare respect. Şi vă garantez şi alt lucru: că nu toţi gamerii tineri sunt proşti bâtă, să îi păcălească un vânzător bronzat (cum spune Trackball) cu un joc prost.

Acum să trecem la lucruri mai vesele. Mi-a plăcut foarte mult cum l-ai făcut pe ăla care s-a pus în fruntea gamerilor şi a vorbit la plural, care te-a criticat, chiar dacă nu a fost vina ta. Mie personal mi-a plăcut şi stilul Sharpelui dar şi al tău. AAA, şi mi-a plăcut şi ăla cu previewul de Fifa cu note, parcă tot acelaşi tip era, sau nu? Oricum, mi-a plăcut. Aşa mai departe băieţi, and JUMP TO THE NEXT LEVEL!!"

Pot să îmi cer scuze? Nu am vrut să te fac să crezi că am o părere proastă despre gamerii mai tineri... deloc. Dar, şi aici trebuie să îmi dai dreptate, gamerii mai maturi reprezintă un public mai elevat decât ceilalţi. Cum am zis (şi ai amintit şi tu), majoritatea cititorilor noştri sunt tineri şi foarte tineri, dar dacă am reuşi să atragem şi nişte oameni mai experimentaţi, mai înaintaţi în vârstă, FĂRĂ să vă pierdem pe voi ca cititori, ar fi excelent... asta vrem noi să facem şi asta sperăm să reuşim. În rest, succes în lumea „celor mai mari"...

Ah, şi încă ceva... motto-ul revistei a fost schimbat de câteva luni bune, aşa că "JUMP TO ... " e ceva de domeniul trecutului (uitaţi-vă pe copertă pentru mai multe detalii).

Ciofliceanu Şerban

Un băiat de-a dreptul îngrijorător de perseverent. A reuşit (performanţă unică până acuma) să ne trimită 6 scrisori lungi şi late în aceeaşi zi. Singura noastră nemulţumire este că el ne-a promis *„în această lună o să vă scriu vreo 10 scrisori"* ... dar asta este, trebuie să ne mulţumim cu ceea ce avem. Multe scrisori, multe întrebări... dar mai toate au primit răspunsuri în numerele trecute.

„băgaţi-mi şi mie scrisoarea la chatroom", „vreau să fie Scrisoarea Lunii", „nu mă băgaţi la Ne-au Mai Scris", „Mitza eşti prea serios"... „ba nu", „vream CD, poster şi multe altele"... „stai că glumeam"... „nu vrem poster, CD şi multe altele", „s-a măritat Andreea cu Wild Snake şi cred că de asta a plecat (în luna de miere)"... „ziceţi ce i-aţi făcut lui Snake că nu mai are cu cine să se mărite Andreea!"... Hahaha! Ce telenovelă... trebuie neapărat să îl întreb pe Snake, să aflu şi eu care e treaba, că am auzit şi eu nişte zvonuri.

Ne-au mai scris:

Shadow Raven din Zărneşti (te rog să îmi trimiţi adresa de mail corectă, pentru că cea pe care mi-ai dat-o nu e bună), Vlad Bănică a.k.a G.MAN din Bucureşti, Tudor Dan (îţi recomand numerele din LEVEL de

până la începutul anului trecut), Mihai Keller din Cluj-Napoca, Done Alexandru din București, TNT(Flavius) și R@(Raul) din Brașov, Guguianu Gabriel din București, Codrin Novăcescu din Brăila, Manea Eugenia din București, Mureșan Petru din *indescifrabil*, Călinescu Andrei din Slatina, Munteanu Doru din Vrancea, Cătălin Andrei din București (cred), Neagu-Dan-Dan-Cristian-Gabriel (wow!) din București, încă cineva din București, Danciu Mihai-Cosmin din Craiova, Iuhas Bogdan Tiberius din București, Colibas Valentin din Făgăraș, Urian Adonia Deianira din Oradea, Simion Alexandru din Constanța, Vleja Valz din Bacău, Tudorache Andrei-Alexandru din Călărași, Szabo Bogdan din Bistrița, Ion Dumitru Indru din București, Radu Gabriel din Maramureș, Ionilă Ovidiu aka Cyberman din Pitești, Ojog Ștefan-Alexandru din Vaslui, Alex din Constanța, Lăpușteanu Dolga Tudor din Brașov, încă un Anonim de nu știu unde, Elvis Diablo din Iași, careva din Brașov, Antonescu Andrei din București, Vasile adrian din Vrancea, Slim Shady din București, Lungan Alexandru din Argeș, Lucian Mogoșanu din București, Răzvan Starețu aka Slimmer de pe Internet, Dan Ahire aka Bereta, Spoiled Br@(t)™, Tulbure Daniel, Cristian Pană, Banu Sorin, Alex din București aka Dumitrescu, Michire Corneliu, Andrei Burlacu din București, TX Microbe 2 din Mediaș, Popescu Raul din Brașov, Drăgan Valentin din Aninoasa, Cojocaru Theodor din Botoșani, Moraru Rareș din Iași, Anonimu' din Niciunde, Cazac Ionuț din Rădăuți, Drăgan Ciprian din Buzău, Toma Sebastian din București, Gogescu Raul-Alin din Ploiești, Petre Alina din Galați, Apostol Vlad din București, Dobre George din București, Winticher Andrei din București, Andrei aka Captain de undeva de aproape, Toma Ștefan din București, Petre Vlad din București, Stoica Alexandru din Târgoviște, Andrei Anghel din București, Constantinescu Sorin din București, Carauleanu Răzvan din Dolj, Popa Cătălin Nicolae din Bârlad, Pârlea Mihai din București, Voicu Cosmin din București, Manole Sorin din Galați, Anghel Răzvan din București... și toți cei cărora le-am „pierdut" scrisorile.



LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef:
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@chip.ro)
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Redactori hardware:
Decebal Schiller
(decibelu@chip.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Online:
Cosmin Mănoiu
(cosmin_manoiu@chip.ro)
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Liviu Beteag
(liviu_beteag@chip.ro)
Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)
Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728
Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



Game Universe -
ROLE PLAYING GAME -
De la paper RPG până
la grafica 3D



Fallout Tactics -
Universul Fallout
într-o nouă
abordare



Black&White Multiplayer Test -
O lume prea mică pentru atât
de mulți Zei



Serious Sam - Aglomerație la
monștri... să facem puțin loc


International Games Magazine
LEVEL
"It's all about
GAMES!"
WWW.LEVEL.RO


CREATIVE
Live the experience!
Sound Blaster Live! Platinum 5.1
Primul sound blaster care oferă decodare Dolby Digital!
Formatul audio de cea mai înaltă calitate utilizat în coloanele sonore ale filmelor în format DVD și în televiziunea digitală vă este furnizat de noua linie de sound blastere 5.1 de la Creative. Telecomanda este acum ajutorul numărul unu în rularea aplicațiilor care însoțesc sound-blaster-ul.
CD-ROM Creative 52X & PC DVD Blaster 12X
VideoBlaster WebCam Plus & VideoBlaster WebCam GO Plus
PC-DVD Encore 12X iNFRA
CD-RW Blaster 12x10x32
Sound Blaster Live! Player 5.1
Digital Audio Player Jukebox
Sound Blaster Surround 5.1
Sound Works CSW310
Sound Works Digital
Four Point Surround 1500
Desktop Theatre 5.1 DTT 2200
PlayWorks DTT3500 Digital